DER INOFFIZIELLE LEITFADEN FÜR NINTENDO, SEGA, SONY UND PC

GAMESLAND®

Präsentiert

POKÉMON SUPERSTARS

Sommer Spezial

DM 5,00
Ös 40
Sfr. 5
Lit. 5.000
Ptas. 495
Lfr. 122
Hfl. 6,50
Bfr. 122
Fmk. 26

1

JULI/AUGUST 2000

Neue CODES und TRICKS

Das enthüllte Geheimnis MEW

NEU

100 NEUE POKÉMON

100% Unabhängig

ISSN 0874-8934

GAMESLAND®

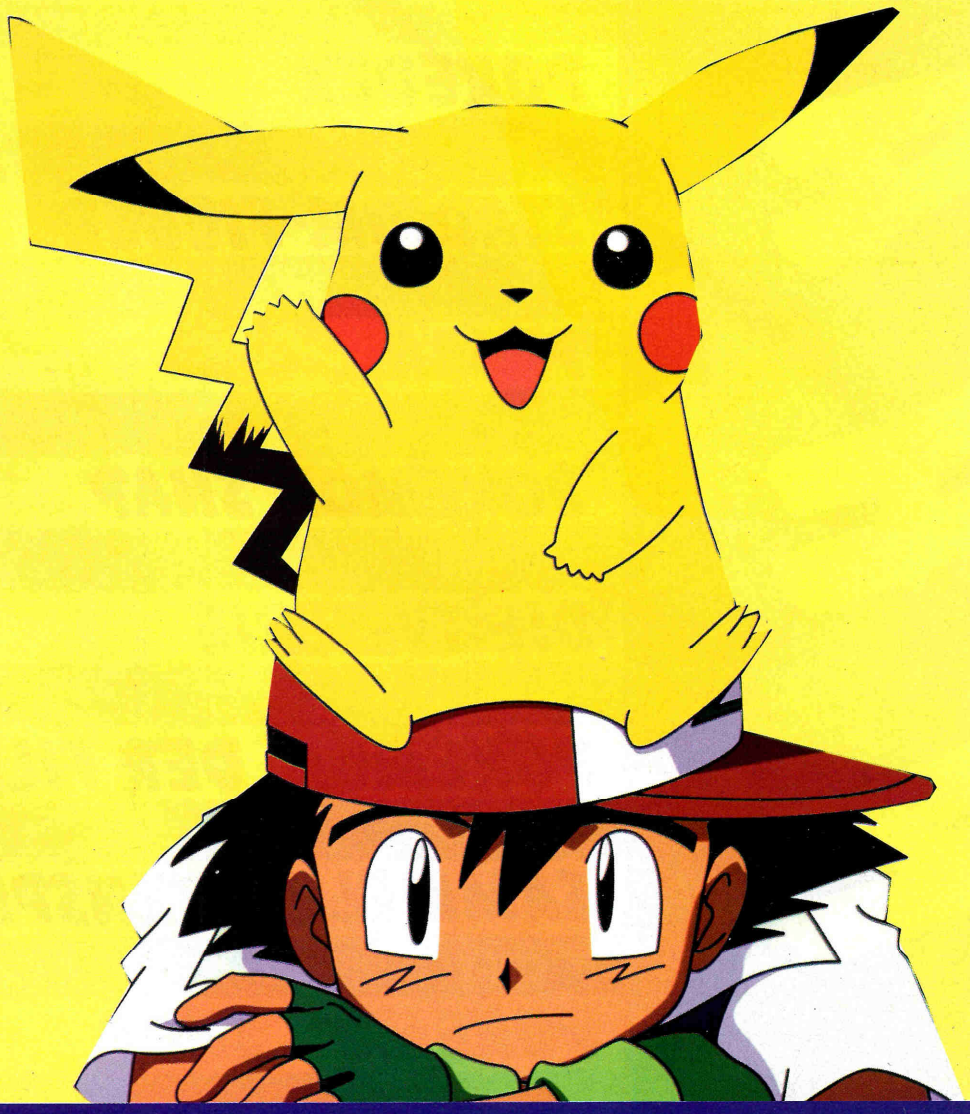
Liebe Freunde, GAMESLAND heißt die neue Zeitschrift, die euch in der phantastischen Welt der Videospiele, Cards, Musik, Kino, TV-Serie und allem, was Teil eurer phantastischen Welt ist, begleitet!

GAMESLAND stillt eure Neugierde und auch eure Wünsche. Wir wetten, dass ihr diesmal verrückt darauf seid, alles, aber auch wirklich alles über Pokémon zu erfahren.

Darum haben wir ihnen auch diese Ausgabe gewidmet und ins Schwarze getroffen, oder?

Die Pokémon sind ein weltweites Phänomen, das Kinder aller Altersklassen fasziniert. Pikachu und die Garde der anderen Monster haben viele Freunde gefunden, die sich für jede Darstellungsart begeistern (vom Nintendo-Spiel zum Sammelalbum, vom Film zur Fernsehserie). Sie sind Inhalt von Geschichten, Legenden, Manien, Sammlungen und Gadgets aller Art.

Wer sich erstmals dieser faszinierenden Welt nähert, wird Antwort auf alle Fragen finden!



GAMESLAND wird von KINLAKE LDA, Avenida Arriga 77 - Funchal Madeira veröffentlicht. KINLAKE LDA nimmt von Game Boy, Game Boy Color und N64 Kenntnis und erkennt sie als Copyright und Trademarks an. Wir danken allen Verteilern,Verlegern, Entwicklern und Lizenzträgern für ihren Beistand, um die Veröffentlichung dieser Zeitschrift zu ermöglichen.
Bildmaterial: Bandai-Toei-Fuji-Sony-WB-Tops-BMG-EMI-Virgin-Wizard of the Coast-Winterland-Hasbro
Verantwortlicher: Manuel Rodriguez
Vertrieb: SPECIAL INTEREST Waldstraße 70 D-63128 Dietzenbach - Deutschland
Tel.06074/8235.0 Fax 06074/8235-23

INHALT

DIE GESCHICHTE 4

AHNEN & GESCHWISTER 5

POKÉMON RED & BLU 6

ARENEN 8

DIE LETZTE SCHLACHT 14

POKÉDEX 16

STADIUM-FIEBER 30

PINBALL 32

POKÉMON SNAP 33

DIE TV-SERIE 34

POKÉMON, DER FILM 37

SAMMELKARTENSPIEL 41

POKÉMON SHOP 44

POKÉ - WEB 46

GEFANGEN!!!!! 48

POKéMON
POKéMON
GRIMACT3
100 OK
HP 310/310
EXEG
100 OK
HP 316/334
0:2
Pokémon World - The Official Pokémon Site
Nintendo
POKéMON WORLD
POKéMON NEWS
POKéBOX

DIE GESCHICHTE

ASH KETCHUM ASH KETCHUM ist 10 Jahre alt und kommt aus Pallet Town: sein Traum ist bester Pokèmon-Trainer der Welt zu werden, wie sein Vater. Eines Tages entschließt er sich, sein Heim zu verlassen, um seinen Traum zu verwirklichen; bevor er loszieht, besucht er **Professor Oak**, der ihm eine **Poké-Kugel** mit **Pikachu** überreicht, einer elektrischen gelben Maus, die Energie aus dem Körper entlädt. Auf der Reise trifft er **Misty** die, obwohl sie wütend auf Ash ist, weil er das Fahrrad kaputt gemacht hat, ihn auf seiner langen Reise begleiten möchte, weil sie hofft, dass unser Held ihr ein neues Fahrrad kaufen wird. Während dieser abenteuerlichen Reise werden sich unsere.

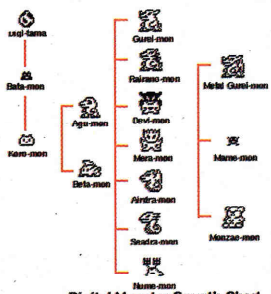
Freunde mehrmals mit ihren Feinden auseinandersetzen: dem Rocket-Team, bestehend aus Jessie, Jane und einem Pokémon namens Mauzi. Anschließend werden Ash und Misty auch Brok treffen, einen Jungen, der ein Pokémon-Trainer werden möchte. Welche Hindernisse werden unsere Helden überwinden müssen, um ihre Träume zuverwirklichen?

AHNEN UND GESCHWISTER DER POKÉMON

Vor allem **TAMAGOCHI**.Die Pokémon sind die bösere Version der zarten virtuellen Tierchen, die man füttern, pflegen und mit Liebe behandeln muss, damit sie nicht sterben. Auch die Pokémon brauchen Pflege, sie sind aber wilder als das Tamagochi: sie werden trainiert, um wahre Heere zu formen, die sich gegenseitig bekämpfen. **DIGIMON** ist ein weiterer Verwandter von Pokémon, eine Art Mittelding zwischen TAMAGOCHI und POKEMON. Dieses Spiel hat in Japan sehr viel Erfolg, kann aber nur auf der WONDER SWAN-Konsole oder einer Art Schlüsselbund, wie Im Tana, gespielt werden, die bei uns noch nicht erhältlich sind. Mit DigiMon von Bandai erlebt das Tamagochi eine Wiedergeburt in neuer Form. Ihr seid das Herrchen, aber auch der Trainer. Ihr könnt das Monster nicht nur pflegen und füttern, sondern auch gegen die Monster eurer Freunde kämpfen lassen, wenn auch sie einen DigiMon mit einer speziellen und revolutionären Schnittstelle zwischen den Spielen besitzen.Andere Bezugspunkte sind die erfolgreiche Serie **DRAGONBALL**, oder die sympathischen **Turtles**, aber auch **RANMA 1/2**.

In dieser erfolgreichen Serie verwandelt sich Ranma, der Held, in ein Mädchen. Sein Freund, RYOGA, heimlich in AKANE verliebt, verwandelt sich in ein liebenswürdiges schwarzes Ferkel mit Namen PI-CHAN. In dieser Gestalt kann er sich von seinem geliebten Mädchen streicheln lassen und ihr nahe sein.

TAMAGOTCHI

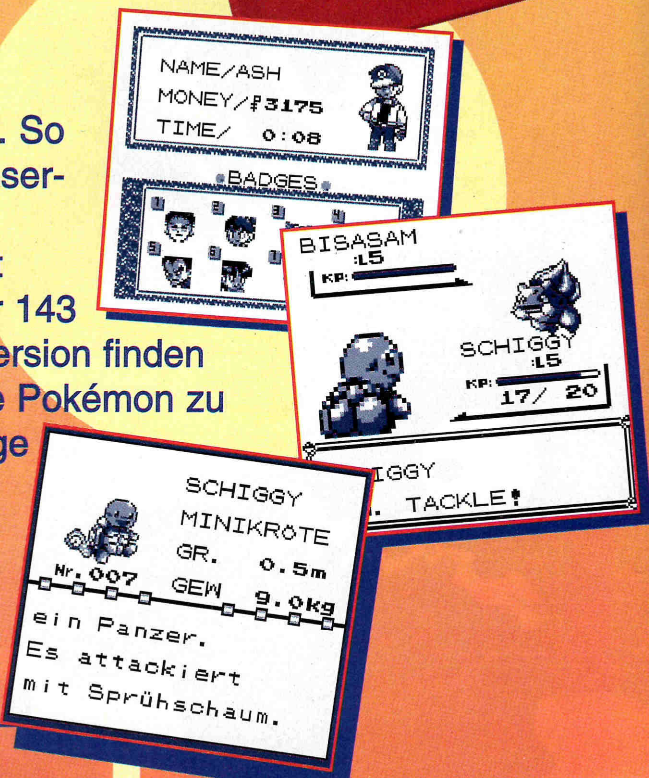


DER LEITFADEN FÜR POKÉMON RED & BLUE !!!

Möchtet ihr die besten Pokémon-Trainer der Welt werden, seit aber noch fauler als Relaxo? Kein Problem, wir haben gefunden was ihr braucht!!! Wenn ihr bereits Pokémon Red oder Pokémon Blue gespielt habt, werdet ihr festgestellt haben, dass sie bis auf ein Detail, auf das wir später eingehen werden, identisch sind. Ihr wisst, dass ihr in die Rolle des Hauptdarstellers schlüpft (Ash, oder der Name, der euch am besten gefällt). Nach tausenden von Abenteuern werdet ihr ganz sicherlich den Titel Pokémon-Meister erreicht haben. Das soll nicht heißen, dass ihr jetzt den Pokémon in der Grundschule von Viridian City japanische Grammatik beibringen müsst, sondern dass ihr so geschickt sein müsst, alle Orden zu erhalten, so viel Pokémon wie möglich zu fangen und zu trainieren und natürlich eure Gegner zu besiegen.
Also zusammengefasst: ihr müsst alle Orden erhalten, indem ihr alle Gym Leaders, die ihr auf eurem Weg anfindet besiegt, um den Endkampf für den Titel Pokémon-Meister anzutreten.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

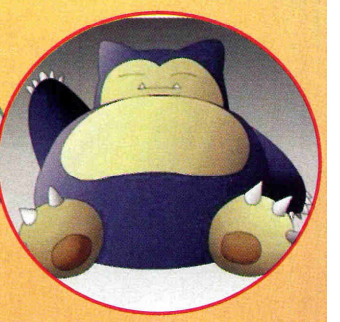
Achtet am Anfang des Spiels auf euren gewählten Namen, weil ihr den die gesamte Zeit behalten werdet!
Die beiden Spiele Pokémon Red und Blue sind grundsätzlich gleich, einige Pokémon sind jeweils seltener oder nicht vorhanden. So gibt es mehr Feuer- Pokémon in Red und mehr Wasser-Pokémon in Blue.
Jedes Spiel besitzt 7 Pokémon, die im anderen nicht vorhanden sind. Du kannst also 150 sehen, aber nur 143 einfangen! Du wirst einen Freund mit der anderen Version finden müssen, mit dem du austauschst, um schließlich alle Pokémon zu besitzen, wobei auch darauf zu achten ist, dass einige Typen sich nicht weiterentwickeln, wenn sie nicht ausgetauscht werden! Besucht auch oft das Pokémon-Center, um eure Pokémon gesund und fit zu halten! Fangt sie euch alle, wenn ihr es könnt!



Das Spiel besitzt zwei Ziele:

1- den Wettkampf zu gewinnen
2.- alle 150 Pokémon zu fangen

Der zweite Punkt ist komplizierter, wird dich aber mehr begeistern. Pikachu, einer der beliebtesten Pokémon, ist eine elektrische Maus, die so unruhig ist, dass sie unmöglich einzufangen ist, nicht einmal mit dem entsprechenden POKEBALL. JESSE und JAMES gehören zu den Bösen und sind Teil des ROCKET-Teams, ihr Pokémon heißt MAUZI. Damit du auch ein guter Trainer wirst, musst du alle Pokémon fangen und so den POKEDEX, die Enzyklopädie der kleinen Monster, vervollständigen. Es reicht nicht aus, einen Pokémon zu sehen, du musst ihn auch fangen!!! Wenn dir das gelingt, erscheint auf dem Bildschirm neben seiner Figur auch eine Beschreibung. Nur dann gehört er dir wirklich!!



In Deutschland sind bisher nur zwei Spielversionen erhältlich: Blau und Rot, wie die Karten für den Game Boy. Bald wird Gelb, anschließend Gold, Silber erhältlich sein. Wenn du alle 150 Pokémon besitzt, begibst du dich in den PALAST der GAME FREAK und sprichst mit einem Menschen, der dich vom obersten Stockwerk des Gebäudes dafür loben wird, dass du alle Monster gefangen hast und dir die URKUNDE überreicht. Vor allem aber kannst du den so ersehnten MEW deiner Liste hinzufügen, den 151. Pokémon: der Unbesiegbare.

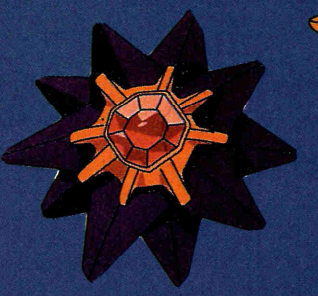
DIE ARENEN

ARENA VON PEWTER CITY . Der Erfolg eures ersten Kampfes hängt sehr von den Pokémon ab, die ihr am Anfang des Spiels im Labor von Professor Oak gewählt habt. Fiel eure Wahl auf Bisasam oder Schiggy, wird der Erhalt des ersten Ordens nicht sehr schwer fallen. Habt ihr Bisaflor gewählt, wird sein Feuerangriff gegen die Pokémon von Brock nutzlos sein, da sie Stein-Pokémon sind. Mit einem Scratch-Angriff werdet ihr euren wohlverdienten Orden dennoch erhalten.

ARENA VON PEWTER CITY:

ORDEN: BOULDER BADGE
Arenaleiter: BROCK
Pokémon: KLEINSTEIN (Stein Ebene 12),
ONIX (Stein Ebene 14)

ARENA VON CERULEAN CITY . Auch der Erhalt des zweiten Ordens hängt sehr von dem Pokémon ab, den ihr zu Spielbeginn gewählt habt. Gegen die von Misty verwendeten Wasser-Pokémon könnt ihr euch weder auf Glumanda, noch auf Schiggy verlassen. Bisasam ist der Pokémon, den ihr braucht. Wenn ihr ihn nicht schon zu Beginn gewählt habt, könnt ihr Misty mit einem im Wald von Virdinia gefangenen Pikachu besiegen.

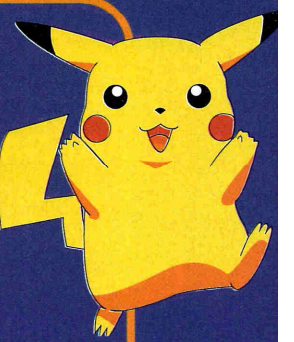


ARENA VON CERULEAN CITY
ORDEN: CASCADE BADGE
Arenaleiter: MYSTY
Pokémon: STERNDU (Wasser Ebene 18),
STARMIE (Wasser Ebene 21)

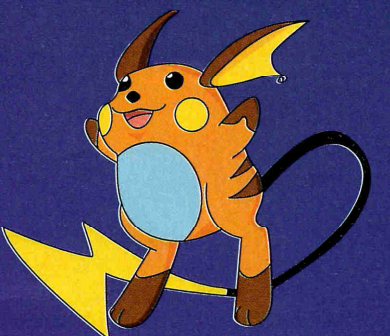
ARENA VON CELADON CITY. Dieser Wettkampf ist nicht besonders schwer. Die Gras-Pokémon von Erika sind praktisch schutzlos gegen die Angriffe von Glumandar. Den Orden erhaltet ihr auch schnell, wenn ihr einen anderen Feuer-Pokémon über der fünfundzwanzigsten Ebene verwendet.

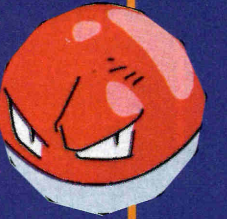
ARENA VON CELADON CITY
ORDEN: RAINBOW BADGE
Arenaleiter: ERIKA
Pokémon: SARZENIA (Gras Ebene 29),
TANGELA (Gras Ebene 24),
GIFLOR (Gras Ebene 29)

ARENA VON VERMILION CITY . Habt ihr zu diesem Zeitpunkt bereits einige Erd-Pokémon gefangen, wir der Kampf gegen die elektrischen Pokémon von Surge keine große Mühe bereiten: Erd-Pokémon sind immun gegen elektrische Angriffe. Trotzdem kann jeder Pokémon über der einundzwanzigsten Ebene ebenbürtig gegen jene von Surge kämpfen. Verwendet keine Wasser-Pokémon, sonst habt ihr verloren.



ARENA VON VERMILION CITY
ORDEN: THUNDER BADGE
Arenaleiter: SURGE
Pokémon: VOLTOBAL (Elektro Ebene 21),
PIKACHU (Elektro Ebene 18),
RAICHU (Elektro Ebene 24)

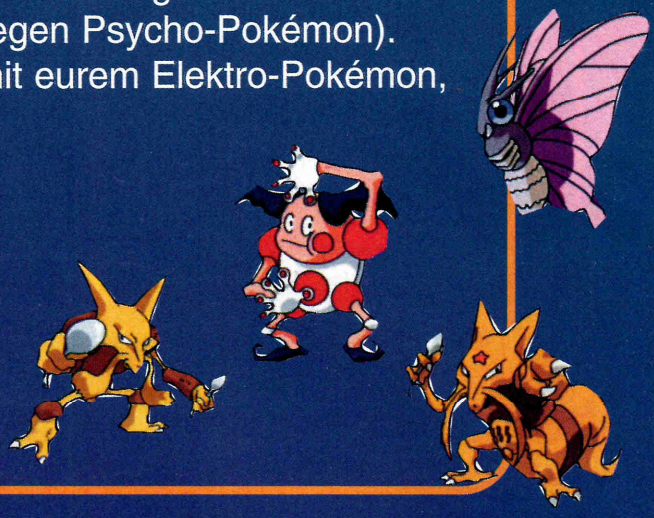




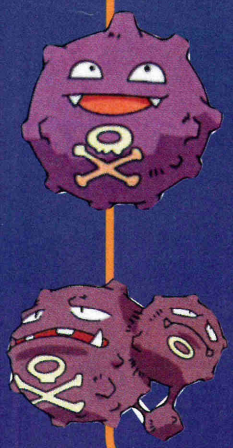
ARENA VON SAFFRON CITY. Um gegen Sabrina zu gewinnen, müssen eure Pokémon die Ebene 40 überschritten haben. Leicht wird es trotzdem nicht Wenn ihr das Glück gehabt habt, einen Insekten-Pokémon gefunden zu haben, dann verwendet ihn jetzt!! (sehr nützlich gegen Psycho-Pokémon). Wenn ihr keine Insekten habt, dann versucht es mit eurem Elektro-Pokémon, viel Glück

ARENA VON SAFFRON CITY

ORDEN: MARSH BADGE
Arenaleiter: SABRINA
Pokémon: KADABRA (Psycho Ebene 38),
PANTIMOS (Psycho Ebene 37),
OMOT (Gift Ebene 38),
SIMSALA(Psycho Ebene 43)

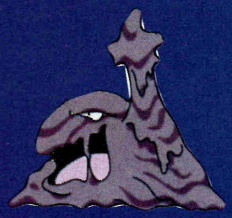


ARENA VON FUCHSIA CITY. Dieser Kampf müsste recht einfach zu euren Gunsten ausgehen. Eure Pokémon müssten seit einiger Zeit schon die vierzigste Ebene überschritten haben und eure Psycho werden die Gift-Pokémon von Koga mit ihrem starken PsyBeam-Angriff besiegen.



ARENA VON FUCHSIA CITY

ORDEN: SOUL BADGE
Arenaleiter: KOGA
Pokémon: SMOGON (Gift Ebene 37),
SLEIMOK (Gift Ebene 39),
SMOGMOG (Gift Ebene 43)



ARENA VON CINNIBAR ISLAND . Wieder einmal hängt das Kampfergebnis von eurer anfänglichen Wahl der bevorzugten Pokémon ab. Besitzt ihr Schiggy, ist das meiste bereits erledigt! Der Arenaleiter Blaine verwendet nur Feuer-Pokémon und euer Schiggy wird ein leichtes Spiel haben (keinen Gras-Pokémon verwenden).

ARENA VON CINNIBAR ISLAND

ORDEN: VOLVANO BADGE
Arenaleiter: BLAINE
Pokémon: FUKANO (Feuer Ebene 40),
GALLOPA (Feuer Ebene 42),
ARKANI (Feuer Ebene 47)

ARENA VON VIRDINIA CITY. Um gegen Giovanni anzutreten, könnt ihr zwischen euren Psycho- oder Wasser-Pokémon wählen, da jener einen Erd-Pokémon verwendet (wer weiß, was Gery und Chistina verwenden?), jedenfalls sind gegen seine Pokémon sowohl die Angriffe von Schiggy und Freunden wirksam, wie auch von Psychic. Bald schon ist der achte Orden euer!! (auch, weil eure Pokémon inzwischen die fünfzigste Ebene erreicht haben und sehr stark sind).

ARENA VON VIRDINIA CITY

ORDEN: EARTH BADGE

Arenaleiter: GIOVANNI

Pokémon: RIHORN (Erde Ebene 45),
DIGDRI (Erde Ebene 42),
NIDOQUEEN (Erde Ebene 43),
NIDOKING (Erde Ebene 45),
RIZEROS (Erde Ebene 50)

KAMPFTABELLE

In dieser Tabelle sind die Chancen bei den Kämpfen der verschiedenen Pokémon angegeben

	NORMAL	FEUER	WASSER	ELEKTRO	GRAS	EIS	KÄMPFER	GIFT	ERDE	FLIEGEND	PSYCHO	KÄFER	STEIN	GESPENST	DRACHEN
NORMAL	●												D	X	
FEUER		●	D		A	A						A	D		D
WASSER		A	●	D	D	A			A				A		D
ELEKTRO			A	●	D				X	A			D		D
GRAS		D	A		●	D		D	A	D	D		A		D
EIS		D	D		A	●			A	A			A		A
KÄMPFER	A				D	A	●	D		D	D	D		X	
GIFT					A			●	D			A	D	D	
ERDE		A	D	A	D			A	●	X		D	A	A	
FLIEGEND				D	A		A		A	●		A	D		
PSYCHO					A		A	A			●			A	
KÄFER		D			A		D			D	A	●		D	
STEIN		A	D	A		A	D		D	A		A	●		
GESPENST	X										A			●	
DRACHEN															●

A Pokémon im Vorteil

D Pokémon im Nachteil

X Hier sollte der Pokémon besser ausgetauscht werden

DER BUND DER PÓKEMON

Wenn ihr endlich die acht Orden erhalten habt, könnt ihr dem Bund der Pokémon beitreten, um die vier Meister am Ende von Victory Road anzugehen. Diese vier haben ihre Titel als Trainer nicht ohne Grund erhalten!! Wollt ihr der beste Trainer der Welt werden, müsst ihr sie mit euren besten Pokémon bekämpfen. Die Monster müssen Ebene 55 erreicht (oder überschritten) haben. Falls nicht, werdet ihr besiegt ohne es auch nur zu bemerken! Denkt auch daran, dass die einzige Möglichkeit Energie aufzutanken für eure Pokémon der Trank ist, da ihr keine Pokémon-Center zwischen den Kämpfen antreffen werdet.

ERSTER KAMPF

Da alle Pokémon von Lorelei aus Eis oder Wasser sind, braucht ihr unbedingt einen elektrischen. Nehmt den stärksten Raichu und greift so schnell wie möglich mit einem Thunderbolt an, um den Gegner KO zu schlagen. Auch ein Feuer-Pokémon ist hilfreich, besiegt aber Lahmus nicht.

Elitemitglied: LORELEI
Pokémon:
JUGONG (Eis Ebene 54),
AUSTOS (Eis Ebene 53),
LAHMUS (Wasser Ebene 54),
ROSSANA(Eis Ebene 56),
LAPRAS (Eis Ebene 56)

ZWEITER KAMPF

Jetzt ist der rechte Augenblick für eure Wasser-Pokémon gekommen, da die beiden Pokémon von Bruno besonders empfindlich gegen die Angriffe Hydro Pump und Blizzard sind. Wenn ihr Schwierigkeiten mit euren Kämpfer-Pokémon habt, dann verwendet euren Psycho-Pokémon und besiegt den Gegner mit dem PsyBeam.

Elitemitglied: BRUNO
Pokémon:
ONIX (Stein Ebene 53),
NOCKCHANKICKLEE (Kampf Ebene 55),
HIMONLEE (Kampf Ebene 55),
ONIX (Stein Ebene 56),
MACHOMEI (Kampf Ebene 58)

DRITTER KAMPF

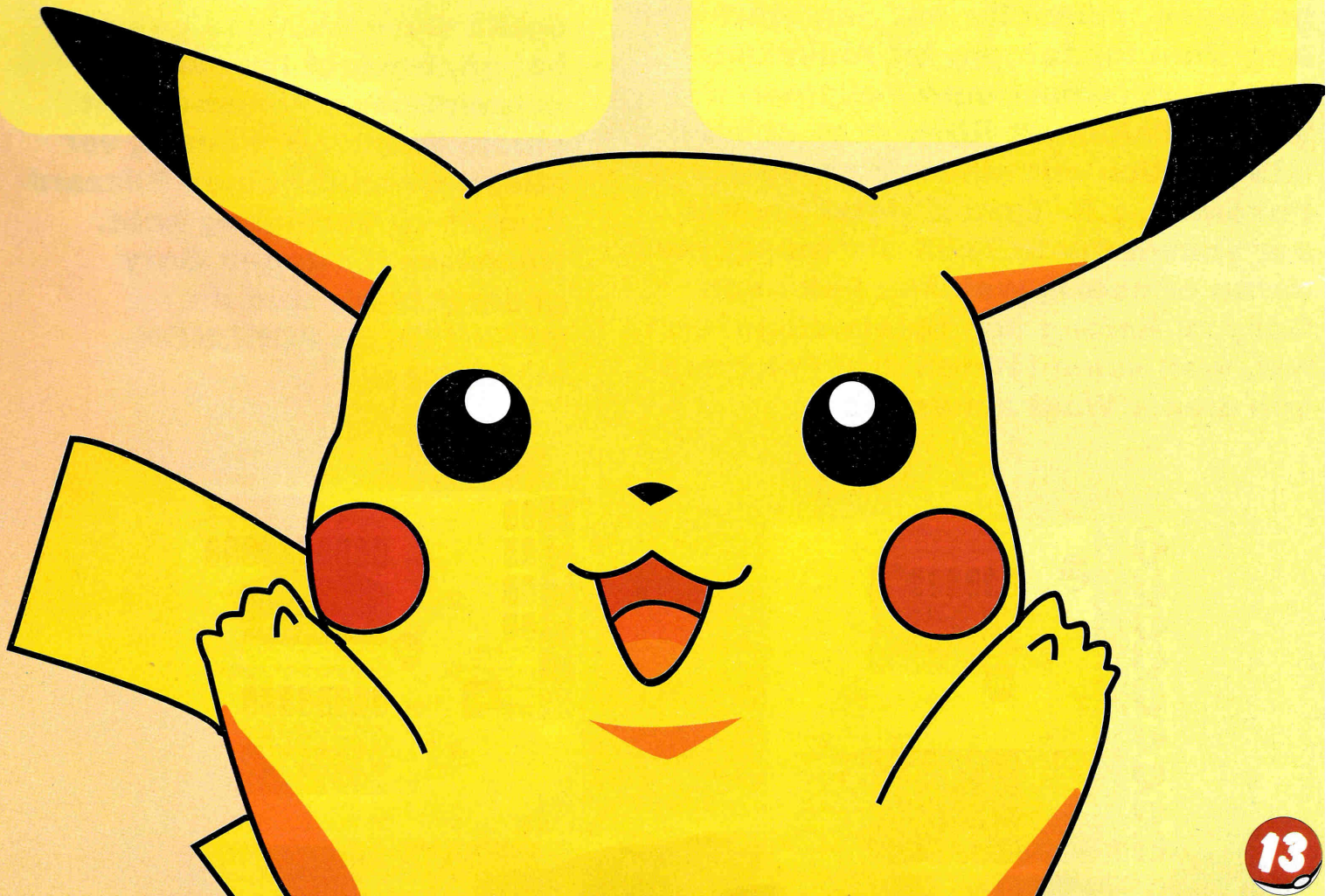
Verwendet jetzt eure Psycho-Pokémon (Alkazam, wenn vorhanden). Ihre Kräfte besiegen die von Agata geführten Gegner. Auch andere Pokémon können gewinnen, werden aber Schaden nehmen.

Elitemitglied: AGATA
Pokémon:
GENGAR (Gift Ebene 56),
GOLBAT (Gift Ebene 56),
ALPOLLO (Gift Ebene 55),
ARBOK (Gift Ebene 58),
GENGAR (Gift Ebene 60)

VIERTER KAMPF

Für diesen Kampf benötigt ihr alle eure besten Wasser-Pokémon. Ihr Angriff hat Auswirkungen auf die Drachen von Lance. Am besten greift ihr mit einem Blizzard an, um euren standhaften Gegner zu besiegen und den Titel POKEMON-MEISTER zu erhalten!!!

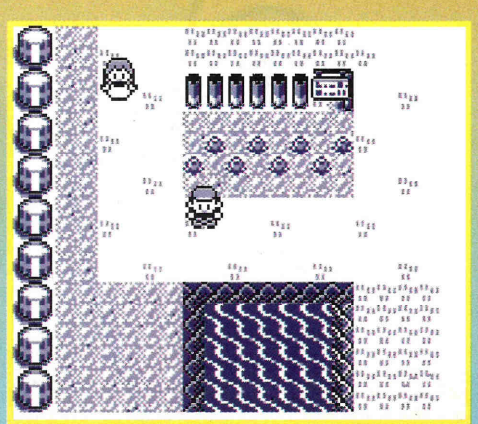
Elitemitglied: LANCE
Pokémon:
GARADOS (Wasser Ebene 58),
DRAGONIR (Drachen Ebene 56),
AERODACTYL (Stein Ebene 60),
DRAGORAN (Drachen Ebene 62)

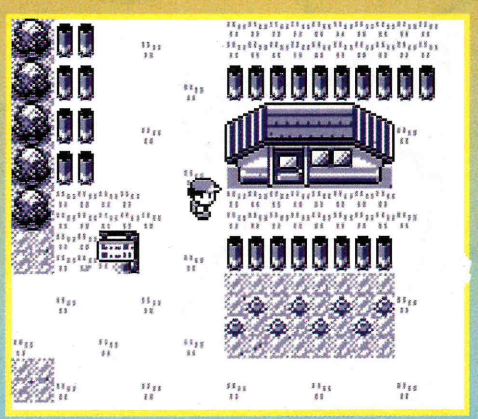


DER ENDKAMPF !!!

Nachdem ihr im Duell die vier Meister der Liga besiegt habt, trefft ihr einen alten Bekannten Gary! Der Neffe von Professor Oak! Euer stärkster Gegner hat den Titel Pokémon-Meister kurz vor eurer Ankunft erhalten. Um Gary zu besiegen benötigt ihr eine Vielzahl von Pokémon, die euch jeden Gegner besiegen lässt. Stürzt euch ins Getümmel und nehmt die Herausforderung an!!! Um den verhassten Gary auch nur annähernd zu besiegen, müssen eure Pokémon in Höchstform sein. Er nennt sich nicht umsonst Pokémon-Meister! An erster Stelle solltet ihr euren stärksten elektrischen Pokémon, z.B. Raichu einsetzen, um Tauboss zu besiegen. Nun ist Simsala an der Reihe. Um diesen starken Psycho-Pokémon zu besiegen, müsst ihr mit den stärksten Angriffen fortfahren. Ist Alakazam eliminiert (stärkt eure Pokémon mit Trank), bekämpft Rizeros so schnell wie möglich mit einem Wasser-Pokémon, z.B. Turtok. Jetzt kommt der schwierigste Teil!! Ihr müsst euch daran erinnern, welchen Pokémon Gary zu Anfang des Spiels eingesetzt hat, weil seine letzten drei Pokémon von dieser Wahl abhängen.

Hat er Glumanda gewählt, setzt eure Feuer-Pokémon ein, um die ersten beiden von Gary und einen Wasser-Pokémon, um Glurak zu besiegen. Hat er hingegen Squirtle gewählt, ist die Situation schwieriger. Nehmt einen Wasser-Pokémon für den ersten Kampf, einen Feuer-Pokémon für den zweiten und den stärksten eurer elektrischen gegen Turtok. Sollte Gary Bisasam gewählt haben, besiegt ihr eure gegnerischen Pokémon mit einem Wasser-Pokémon, vor allem, wenn ihr einen Blizzard-Angriff zu Verfügung habt. Nachdem ihr gegen Gary gesiegt habt, seid ihr DEFINITIVER POKEMON-MEISTER !!!





Die Objekte mit 99 multiplizieren
Du musst mit dem Alten in Virdian City reden und dann mit dem Surfbrett die Buchten der Inseln SEAFOAM durchqueren, bis du MissingNo findest. Töte ihn oder fliehe und der sechste Gegenstand in deinem Inventar wird mit 99 multipliziert.
ABER AUFGEPASST!!
Wenn du MissingNo einfängst, riskierst du deine Karte zu beschädigen. Wenn du ihn also antreffen solltest, dann fliehe sofort und wenn du weitersurfst, könntest du einen Pokémon mit einer Ebene über 200 finden. Wenn du MissingNo unbedingt fangen willst, dann solltest du wissen, dass er auf deinem Pokédex nicht erscheint und daher zur Vervollständigung des Spiels nicht notwendig ist.

STEROIDEN
Verwende den Trick von MissingNo und du multiplizierst einen Rare Candy (lässt einen Pokémon um eine Ebene ansteigen), so erhältst du innerhalb kurzer zeit unschlagbare Pokémon. Bist du wirklich bösartig, dann multipliziere auch Carbon (erhöht die Widerstandskraft deiner Pokémon) und du erhältst wahre Kampfmaschinen. Wir empfehlen dir, diese Tricks auch mit den anderen Gegenständen auszuprobieren, die die Fähigkeiten deiner Pokémon steigern.

HABT IHR JETZT ALLE POKÉMON? KEINE ANGST, SPIELT WEITER UND FANGT EUCH JENE, DIE NOCH FEHLEN, ABER DENKT DRAN...

FANGT SIE EUCH ALLE!!!

Poké Dex

Typ	Gras/giftig
Größe	70 cm
Gewicht	8 Kg
Entwicklungsstufen	Bisaknosp (Ebene 16)

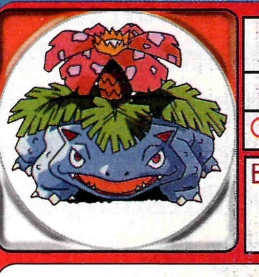
BISASAM kann seine Gegner mit einer Unmenge von Schlägen angreifen.

BISASAM
Bulbasaur 1

Typ	Gras/giftig
Größe	97,5 cm
Gewicht	15 Kg
Entwicklungsstufen	Bisaflor(Ebene 32)

Bisaknosp kann nicht auf den Vorderpfoten stehen.

BISAKNOSP
Ivysaur 2



Typ	Gras/giftig
Größe	195 cm
Gewicht	105 Kg
Entwicklungsstufen	keine

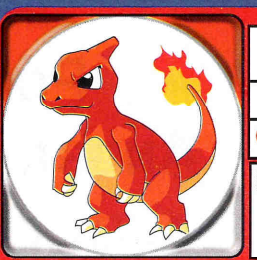
Bisaflor kann die Sonnenenergie mit der enormen Blume auf seinem Rücken einfangen.

BISAFLOR
Venusaur 3

Typ	Feuer
Größe	60 cm
Gewicht	9 Kg
Entwicklungsstufen	Glutexo (Ebene 16)

Wenn seine enorme Flamme ausgehen würde, wäre das das Ende.

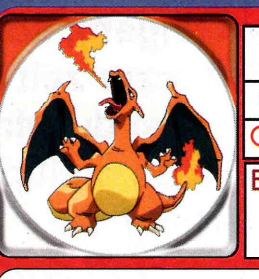
GLUMANDA
Charmander 4



Typ	Feuer
Größe	107 cm
Gewicht	22 Kg
Entwicklungsstufen	Glurak (Ebene 36)

Durch Bewegen seines Schwanzes hebt es die Temperatur an.

GLUTEXO
Charmeleon 5



Typ	Feuer
Größe	197,5 cm
Gewicht	95 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Der mächtigste Feuer-Pokémon.

GLURAK
Charizard 6

EIGENSCHAFTEN UND NAMEN (DEUTSCH/ENGLISCH) ALLER POKÉMON

Typ	Wasser
Größe	50 cm
Gewicht	9 Kg
Entwicklungsstufen	Schillok (Ebene16)

Seine stärkste Waffe ist der Wasserstrahl.

SCHIGGY
Squirtle 7

Typ	Wasser
Größe	97,5 Kg
Gewicht	26 Kg
Entwicklungsstufen	Turtok (Ebene 36)

Schillok schwimmt mit seinen Ohren.

SCHILLOK
Wartortle 8

Typ	Wasser
Größe	57,5 cm
Gewicht	90 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Dank seines festen Schilds und seiner Wasserkanonen gefürchtet.

TURTOK
Blastoise 9

Typ	Insekt
Größe	30 cm
Gewicht	3 Kg
Entwicklungsstufen	Safcon (Ebene 7)

Kann mit seinen Saugfüßen überall klettern.

RAUPY
Caterpie 10

Typ	Insekt
Größe	70 cm
Gewicht	12 Kg
Entwicklungsstufen	Smettbo (Ebene 10)

Safcon ist die Pokémon-Version einer Chrysalide.

SAFCON
Metapod 11

Typ	Insekt/ Luft
Größe	105 cm
Gewicht	37 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Sehr guter Flieger und starker Angreifer.

SMETTBO
Butterfree 12

Typ	Insekt/ giftig
Größe	30 cm
Gewicht	3,5 Kg
Entwicklungsstufen	Kakuna (Ebene 7)

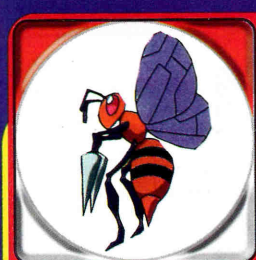
Aufgepasst auf den Dorn!

HORNLIU
Weedlee 13

Typ	Insekt/ giftig
Größe	60 cm
Gewicht	12 Kg
Entwicklungsstufen	Bibor (Ebene 10)

Praktisch unbeweglich. Wozu dient er nur?

KOKUNA
Kakuna 14



Typ	Insekt/ giftig
Größe	97,5 cm
Gewicht	33 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Glücklicherweise verwandelt sich Kokuna in Bibor, der im Kampf nützlicher ist.

BIBOR
Beedrill 15

Typ	Normal/ Luft
Größe	30 cm
Gewicht	2 Kg
Entwicklungsstufen	Tauboga (Ebene 18)

Der weitverbreitetste aller Pokémon.

TAUBSI
Pidgey 16

Typ	Normal/ Luft
Größe	105 cm
Gewicht	35 Kg
Entwicklungsstufen	Tauboss (Ebene 36)

Passt auf seinen Schnabel auf!

TAUBOGA
Pidgeotto 17

Typ	Normal/ Luft
Größe	150 cm
Gewicht	45 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Er kann gut in der Luft fangen.

TAUBOSS
Pidgeot 18

Typ	Normal
Größe	30 cm
Gewicht	4 Kg
Entwicklungsstufen	Rattikarl (Ebene 20)

Greift nur als Verteidigung an.

RATTFRATZ
Rattata **19**

Typ	Normal
Größe	70 cm
Gewicht	20 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seine Stärke liegt im Bart.

RATTIKARL
Raticate **20**

Typ	Normal/ Luft
Größe	30 cm
Gewicht	2 Kg
Entwicklungsstufen	Ibitak

Nicht mit einem Taubsi zu verwechseln, dieser Pokémon ist wesentlich gefährlicher.

HABITAK
Spearow **21**

Typ	Normal/ Luft
Größe	115 cm
Gewicht	42 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Hat fast die Spannweite eines Königsadlers.

IBITAK
Fearow **22**

Typ	Gift
Größe	197,5 cm
Gewicht	8 Kg
Entwicklungsstufen	Arbok (Ebene 22)

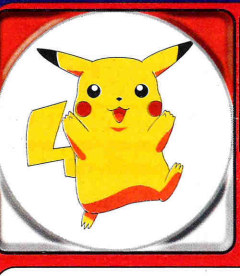
Liebt Taubsi-Eier.

RETTAN
Ekans **23**

Typ	Gift
Größe	345 cm
Gewicht	72 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Dieser Pokémon ist extrem giftig.

ARBOK
Arbok **24**



Typ	Elektro
Größe	40 cm
Gewicht	7 Kg
Entwicklungsstufen	Raichu

Der bei den Trainern beliebteste Pokémon.

PIKACHU
Pikachu **25**

Typ	Elektro
Größe	75 cm
Gewicht	34 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seile elektrischen Angriffe sind sehr stark.

RAICHU
Raichu **26**

Typ	Erde
Größe	97 cm
Gewicht	34 Kg
Entwicklungsstufen	Sandamer (Ebene 22)

Die Besitzer von Pokémon Red können ihn nur im Austausch mit der Version Blue fangen.

SANDAN
Sandshrew **27**

Typ	Erde
Größe	97 cm
Gewicht	34 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Achtung, wenn aufgerollt, könnte er euch angreifen.

SANDAMER
Sandslash **28**

Typ	Gift
Größe	40 cm
Gewicht	7,5 Kg
Entwicklungsstufen	Nidorina (Ebene 16)

Unterscheidet sich vom Weibchen durch die kleinen Hörner auf dem Kopf.

NIDORAN
Nidoran(F) **29**

Typ	Gift
Größe	75 cm
Gewicht	22 Kg
Entwicklungsstufen	Nidoqueen

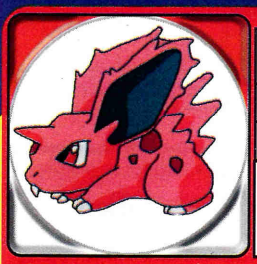
Nidorina ist nie zu unterschätzen.

NIDORINA
Nidorina **30**

Typ	Gift
Größe	127,5 cm
Gewicht	77 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Nidoqueen richtet durch seine Beweglichkeit großen Schaden an.

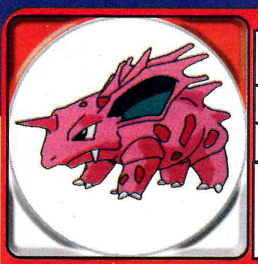
NIDOQUEEN
Nidoqueen 31



Typ	Gift
Größe	40 cm
Gewicht	7,5 Kg
Entwicklungsstufen	Nidorino (Ebene 16)

Achtet auf dein Horn; je größer, desto stärker der Angriff.

NIDORAN
Nidoran(M) 32



Typ	Gift
Größe	75 cm
Gewicht	22 Kg
Entwicklungsstufen	Nidoking

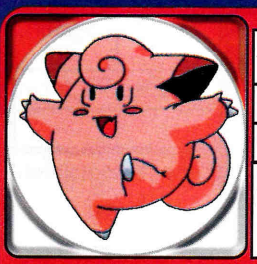
Ein Tip: nicht ärgern.

NIDORINO
Nidorino 33

Typ	Gift/ Erde
Größe	127,5 Kg
Gewicht	77 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Kommt seinem Schwanz nicht zu nahe.

NIDOKING
NidoKing 34



Typ	Normal
Größe	60 cm
Gewicht	8,5 Kg
Entwicklungsstufen	Pixi

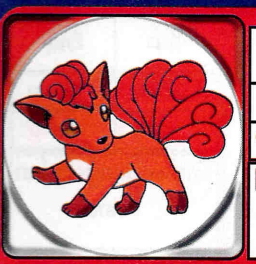
Dieser Pokémon ist sehr selten und schwer zu finden.

PIEPI
Clefairy 35

Typ	Normal
Größe	125 cm
Gewicht	45 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Sehr schüchtern und schwer zu bekommen.

PIXI
Clefable 36



Typ	Feuer
Größe	60 cm
Gewicht	11 Kg
Entwicklungsstufen	Vulnona

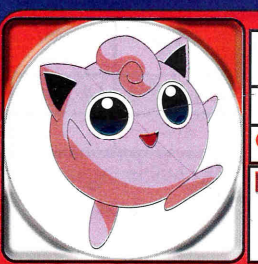
Ihr erkennt sein Alter am Schwanz, der sich mit der Zeit zweiteilt.

VULPIX
Vulpix 37

Typ	Feuer
Größe	107,5 cm
Gewicht	23 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Um ihn zu fangen, müsst ihr euren Vulpix entwickeln.

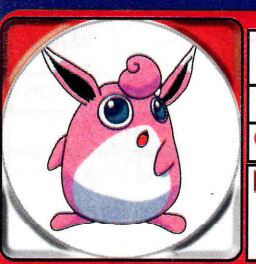
VULNONA
NineTales 38



Typ	Normal
Größe	70 cm
Gewicht	8 Kg
Entwicklungsstufen	Knuddeluff

Wenn er singt dürft ihr nicht zuhören, es sei denn, ihr habt ein kleines Nickerchen geplant.

PUMMELUFF
JigglyPuff 39



Typ	Normal
Größe	75 cm
Gewicht	9 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Wenn er sich wie ein Ball aufbläht, erschrickt er seine Feinde, ist aber ungefährlich.

KNUDDELUFF
Wigglytuff 40

Typ	Gift/ Luft
Größe	75 cm
Gewicht	9 Kg
Entwicklungsstufen	Golbat (Ebene 22)

Aufgepasst, dieser Pokémon sieht im Dunklen sehr gut.

ZUBAT
Zubat 41

Typ	Gift/ Luft
Größe	160 cm
Gewicht	62 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Wenn ein Golbat sein Opfer beißt, lässt er bis zu seinem Tod nicht mehr los.

GOLBAT
Golbat 42

Typ	Gras/giftig
Größe	50 cm
Gewicht	7 Kg
Entwicklungsstufen	Duflor (Ebene 21)

Um sich zu tarnen steckt er seinen Kopf unter die Erde.

MYRAPLA
Oddish 43

Typ	Gras/giftig
Größe	76 cm
Gewicht	9 Kg
Entwicklungsstufen	Giflor

Achtung, er stinkt fürchterlich.

DUFLOR
Gloom 44

Typ	Gras/giftig
Größe	118 cm
Gewicht	20 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Vileplume bewegt sich nie, auch nicht um anzugreifen.

GIFLOR
Vileplume 45

Typ	Insekt/Gras
Größe	30 cm
Gewicht	6 Kg
Entwicklungsstufen	Parasek (Ebene 24)

Ist in der Lage, mit seinem starken Gift zu lähmen.

PARAS
Paras 46

Typ	Insekt/Gras
Größe	97,5 cm
Gewicht	33 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Parasek hängt sehr von den Parasiten ab, die auf seinem Panzer leben.

PARASEK
Parasect 47

Typ	Insekt/giftig
Größe	100 cm
Gewicht	34 Kg
Entwicklungsstufen	Omot (Ebene 31)

Um diesen sympathischen aber tödlichen Pokémon aufzuspüren, müsst ihr Licht verwenden.

BLUZUK
VENONAT 48

Typ	Insekt/giftig
Größe	147,5 cm
Gewicht	15 Kg
Entwicklungsstufen	keine

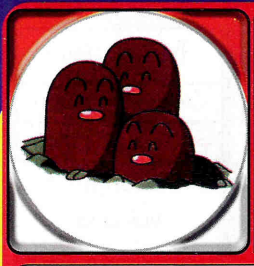
Um festzustellen, welches Gift er verwendet, schaut auf die Farbe der Flügel.

OMOT
Venomoth 49

Typ	Erde
Größe	20 cm
Gewicht	1 Kg
Entwicklungsstufen	Digdri (Ebene 26)

Um ihn zu fangen, müsst ihr sehr schnell sein.

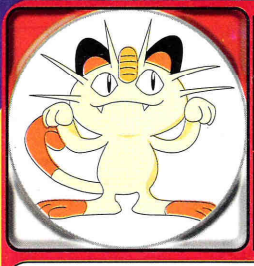
DIGDA
Diglett 50



Typ	Erde
Größe	70 cm
Gewicht	37 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Kann Erdbeben hervorrufen.

DIGDRI
Dugtrio 51



Typ	Normal
Größe	40 cm
Gewicht	5 Kg
Entwicklungsstufen	Snobilikat

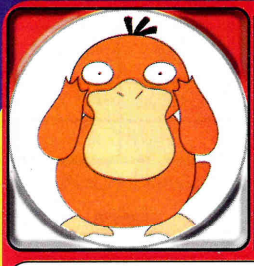
Sucht gerne nach verlorenen Münzen.

MAUZI
Meowth 52

Typ	Normal
Größe	98 cm
Gewicht	38 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Snobilikat ist gewitzt und sehr kräftig.

SNOBILIKAT
Persian 53



Typ	Wasser
Größe	75 cm
Gewicht	23 Kg
Entwicklungsstufen	Entoron

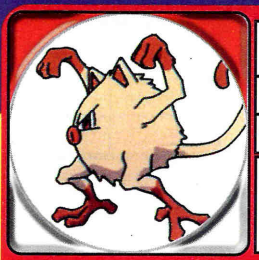
Der einzige mit psychischen Kräften.

ENTON
Psyduck 54

Typ	Wasser
Größe	172 cm
Gewicht	75 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Ist sowohl auf der Erde, als auch im Wasser stark.

ENTORON
Golduck 55



Typ	Kämpfer
Größe	50 cm
Gewicht	32 Kg
Entwicklungsstufen	Rasaff (Ebene 28)

Unglaublich beweglich und stark, aber auch aggressiv.

MENKI
Mankey 56

Typ	Kämpfer
Größe	100 cm
Gewicht	38 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Verlässt einen Kampf erst nachdem er gesiegt hat.

RASAFF
Primeape 57

Typ	Feuer
Größe	70 cm
Gewicht	22 Kg
Entwicklungsstufen	Arkani

Betretet sein Gebiet nicht.

FUKANO
Growlithe 58

Typ	Feuer
Größe	190 cm
Gewicht	170 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Schade, dass er so verletzlich ist.

ARKANI
Arcanine 59

Typ	Wasser
Größe	70 cm
Gewicht	14 Kg
Entwicklungsstufen	Quaputzi (Ebene 25)

Besorgt euch eine Angel, um ihn zu fangen.

QUAPSEL
Poliwag 60

Typ	Wasser
Größe	100 cm
Gewicht	22 Kg
Entwicklungsstufen	Quappo

Dieser Pokémon ist immer feucht und klebrig.

QUAPUTZI
Poliwhirl 61

Typ	Wasser/ Kämpfer
Größe	130 cm
Gewicht	58 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Wenn er die obersten Ebenen seiner Entwicklung erreicht, erlernt er die Kampftechniken.

QUAPPO
Poliwrath 62

Typ	Psycho
Größe	86 cm
Gewicht	21 Kg
Entwicklungsstufen	Kadabra (Ebene 16)

Abra setzt seinen Teletransport ein, um Kämpfe zu vermeiden.

ABRA
Abra 63

Typ	Psycho
Größe	135 cm
Gewicht	63 Kg
Entwicklungsstufen	Simsala

Aufgepasst, er besitzt einen starken Geist.

KADABRA
Kadabra 64

Typ	Psycho
Größe	148 cm
Gewicht	52 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Kein Pokémon widersteht seinen extremen psychischen Angriffen.

SIMSALA
Alakazam 65

Typ	Kämpfer
Größe	80 cm
Gewicht	23 Kg
Entwicklungsstufen	Machoke (Ebene 28)

Machollo kennt sehr viele Kampfsportarten.

MACHOLLO
Machop 66

Typ	Kämpfer
Größe	146 cm
Gewicht	78 Kg
Entwicklungsstufen	Machomei

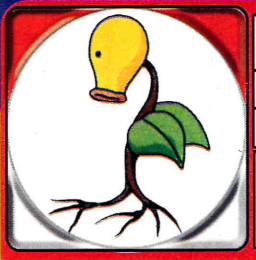
Bewundert sich lieber im Spiegel, als zu kämpfen.

MASCHOK
Machoke 67

Typ	Kämpfer
Größe	168 cm
Gewicht	143 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Ihn erhaltet ihr, wenn ihr Maschok mit einem anderen Trainer austauscht.

MACHOMEI
Machamp 68



Typ	Gras/giftig
Größe	70 cm
Gewicht	4 Kg
Entwicklungsstufen	Ultrigaria (Ebene 21)

Knofensa fängt mit seinem großen Mund Insekten.

KNOFENSA
Bellsprout 69

Typ	Gras/giftig
Größe	100 cm
Gewicht	8 Kg
Entwicklungsstufen	Sarzenia

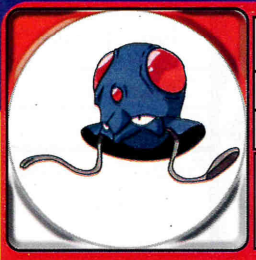
Aufgepasst, er besitzt starke Säure.

ULTRIGARIA
Weepinbell 70

Typ	Gras/giftig
Größe	170 cm
Gewicht	18 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Ein Zusammentreffen mit ihm zu überleben ist fast unmöglich.

SARZENIA
Victreebel 71



Typ	Wasser/giftig
Größe	86 cm
Gewicht	48 Kg
Entwicklungsstufen	Tentoxa (Ebene 30)

Passt auf sein Gift auf, es könnte euch zergehen lassen.

TENTACHA
Tentacool 72

Typ	Wasser/giftig
Größe	157,5 cm
Gewicht	60 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Sein größtes Limit ist der begrenzte Einsatzbereich seiner Fühler.

TENTOXA
Tentacruel 73

Typ	Stein/Erde
Größe	40 cm
Gewicht	23 Kg
Entwicklungsstufen	Georok (Ebene 25)

Er ist praktisch ein Fels!

KLEINSTEIN
Geodude 74

Typ	Stein/Erde
Größe	100 cm
Gewicht	116 Kg
Entwicklungsstufen	Geowaz

Aufgepasst auf die Felsen, die die Bergwände herabfallen, es könnten Georok sein.

GEOROK
Graveler 75

Typ	Stein/Erde
Größe	150 cm
Gewicht	330 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Sein harter Körper fängt alle Schläge auf.

GEOWAZ
Golem 76

Typ	Feuer
Größe	Größe
Gewicht	Gewicht
Entwicklungsstufen	Gallopa (Ebene 40)

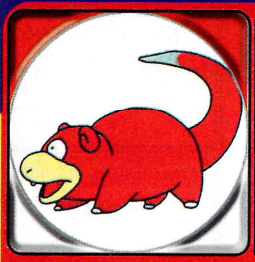
Aufgepasst auf das Feuer in seiner Mähne!

PONITA
Ponyta 77

Typ	Feuer
Größe	170 cm
Gewicht	105 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Greift jeden Feind mit seinem Horn an.

GALLOPA
Rapidash 78



Typ	Wasser/ Psycho
Größe	115 cm
Gewicht	37 Kg
Entwicklungsstufen	Lahmus (Ebene 37)

Ist so langsam, dass er den Schmerz erst viel später bemerkt.

FLEGMON
Slowpoke

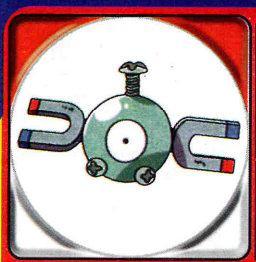
79

Typ	Wasser/ Psycho
Größe	158 cm
Gewicht	87 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seine einzige Stärke sind die psychischen Angriffe.

LAHMUS
Slowbro

80

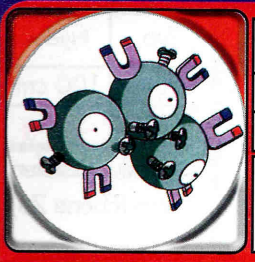


Typ	Elektro
Größe	30 cm
Gewicht	6,5 Kg
Entwicklungsstufen	Magneton (Ebene 30)

Kann ein schwereloses Feld schaffen.

MAGNETILO
Magnemite

81



Typ	Elektro
Größe	99 cm
Gewicht	67 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Nicht Sonnenstrahlen aussetzen, sonst wird er wütend.

MAGNETON
Magneton

82

Typ	Normal/ Luft
Größe	78 cm
Gewicht	16,5 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Habt ihr je einen Vogel gesehen, der Lauch als ein Schwert verwendet?

PORENTA
Farfetch'd

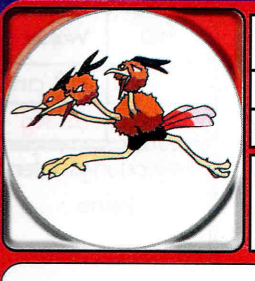
83

Typ	Normal/ Luft
Größe	140 cm
Gewicht	43 Kg
Entwicklungsstufen	Dodri (Ebene 31)

Ach wenn er nicht fliegen kann, so ist er dennoch schnell.

DODU
Doduo

84

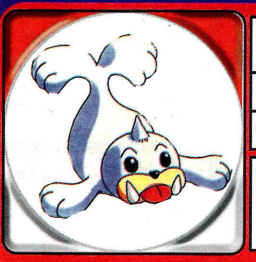


Typ	Normal/ Luft
Größe	180 cm
Gewicht	95 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Dank seiner drei Köpfe ist er kaum zu überraschen!

DODRI
Dodrio

85



Typ	Wasser
Größe	110 cm
Gewicht	98 Kg
Entwicklungsstufen	Jugong (Ebene 34)

Passt auf seine Hörner auf.

JUROB
Seel

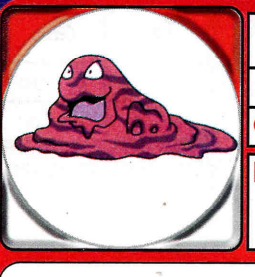
86

Typ	Wasser/ Eis
Größe	170 cm
Gewicht	135 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Kann lange Zeit in eiskaltem Wasser schwimmen.

JUGONG
Dewgong

87



Typ	Gift
Größe	82 cm
Gewicht	35 Kg
Entwicklungsstufen	Sleimok (Ebene 38)

Lebt gerne in besonders verschmutzter Umgebung.

SLEIMA
Grimer

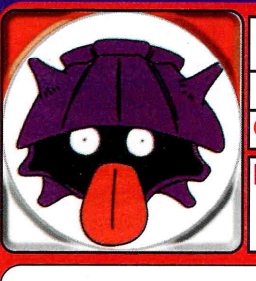
88

Typ	Gift
Größe	115 cm
Gewicht	34 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seine Giftkonzentration ist tödlich.

SLEIMOK
Muk

89



Typ	Wasser
Größe	30 cm
Gewicht	4 Kg
Entwicklungsstufen	Austos

Hat keinen besonders guten Charakter!

MUSCHAS
Shellder

90

Typ	Wasser/ Eis
Größe	140 cm
Gewicht	150 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Viel unfreundlicher als Shellder und wesentlich stärker.

AUSTOS
Cloyster 91

Typ	Gespenst/ giftig
Größe	127 cm
Gewicht	0,5 Kg
Entwicklungsstufen	Alpollo (Ebene 25)

Versucht euch mit seinem Gas einzuschläfern.

NEBULAK
Gastly 92

Typ	Gespenst/ giftig
Größe	158 cm
Gewicht	0,05 Kg
Entwicklungsstufen	Gengar

Kann durch Wände gehen.

ALPOLLO
Haunter 93

Typ	Gespenst/ giftig
Größe	142 cm
Gewicht	45 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Um Gengar zu erhalten, müsst ihr einen Alpollo mit einem anderen Trainer austauschen.

GENGAR
Gengar 94

Typ	Stein/ Erde
Größe	790 cm
Gewicht	234 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Hat haut so hart wie Diamant.

ONIX
Onix 95

Typ	Psycho
Größe	100 cm
Gewicht	36 Kg
Entwicklungsstufen	Hypno (Ebene 26)

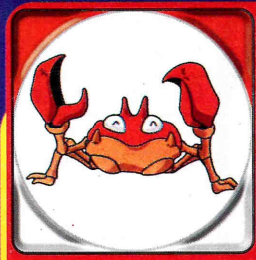
Drowzee ernährt sich durch die Träume seiner Opfer.

TRAUMATO
Drowzee 96

Typ	Psycho
Größe	160 cm
Gewicht	83 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Auch dieser Pokémon ernährt sich durch Träume, mag aber Albträume nicht.

HYPNO
Hypno 97



Typ	Wasser
Größe	40 cm
Gewicht	7 Kg
Entwicklungsstufen	Kingler (Ebene 28)

Passt auf seine Scheren auf.

KRABBY
Krabby 98

Typ	Wasser
Größe	128 cm
Gewicht	68 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seine Scheren zerstören auch Felsen.

KINGLER
Kingler 99

Typ	Elektro
Größe	50 cm
Gewicht	12 Kg
Entwicklungsstufen	Lektrobal (Ebene 30)

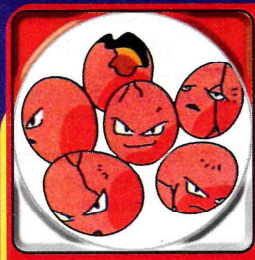
Nicht in die Hand nehmen!

VOLTOBAL
Voltorb 100

Typ	Elektro
Größe	110 cm
Gewicht	73 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Explodieren bei Erreichen einer gewissen Temperatur.

LEKTROBAL
Electrode 101



Typ	Gras
Größe	40 cm
Gewicht	3 Kg
Entwicklungsstufen	Kokowei

Prüft sorgfältig alle Eier, die ihr findet, sie könnten Oweis sein.

OWEI
Exeggcute 102

Typ	Gras/ Psycho
Größe	199 cm
Gewicht	137 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Trotz seiner Beine sehr langsam.

KOKOWEI
Exeggcutor
103

Typ	Kämpfer
Größe	40 cm
Gewicht	7,5 Kg
Entwicklungsstufen	Knogga (Ebene 28)

Keiner hat je sein Gesicht gesehen.

TRAGOSSO
Cubone
104

Typ	Kämpfer
Größe	100 cm
Gewicht	50 Kg
Entwicklungsstufen	keine

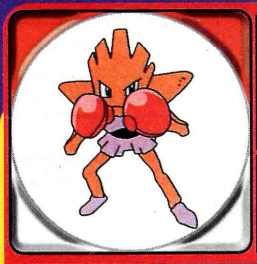
Ein harter Knochen!

KNOGGA
Marowak
105

Typ	Kämpfer
Größe	148 cm
Gewicht	56 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Fast unbesiegbar.

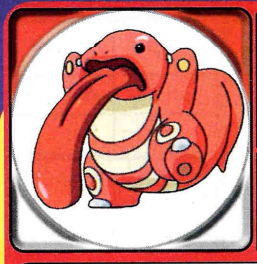
KICKLEE
Hitmonlee
106



Typ	Kämpfer
Größe	143 cm
Gewicht	59 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seine starken Fäuste sind so schnell, dass ihr sie nicht einmal sehen könnt.

NOCKCHAN
Hitmonchan
107



Typ	Normal
Größe	113 cm
Gewicht	78 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Wenn er euch leckt, dann nicht aus Freude, sondern um euren Geschmack zu prüfen.

SCHLURP
Lickitung
108

Typ	Gift
Größe	60 cm
Gewicht	1 Kg
Entwicklungsstufen	Smogmog (Ebene 35)

Randvoll mit Gas.

SMOGON
Koffing
109

Typ	Gift
Größe	105 cm
Gewicht	10 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Seine Gasmischung ist tödlich.

SMOGMOG
Weezing
110

Typ	Erde/ Stein
Größe	98 cm
Gewicht	126 Kg
Entwicklungsstufen	Rizeros

Dank seiner Gestalt unbesiegbar.

RIHORN
Rhyhorn
111

Typ	Erde/ Stein
Größe	186 cm
Gewicht	136 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Widersteht hohen Temperaturen.

RIZEROS
Rhydon
112

Typ	Normal
Größe	104 cm
Gewicht	38 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Verleiht seinem Besitzer Fröhlichkeit.

CHANEIRA
Chansey
113

Typ	Gras
Größe	98 cm
Gewicht	41 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Ein wirklich schüchterner Pokémon.

TANGELA
Tangela
114

Typ	Normal
Größe	218 cm
Gewicht	87 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Wenn ihr mit ihm kämpft könnte er euch eine kräftige Lektion erteilen.

KANGAMA
Kangaskhan
115

Typ	Wasser
Größe	40 cm
Gewicht	9 Kg
Entwicklungsstufen	Seemon (Ebene 32)

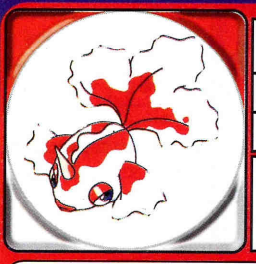
Seine Stärke ist die Verteidigung.

SEEPER
Horsea
116

Typ	Wasser
Größe	137 cm
Gewicht	28 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Achtet auf seine tödlichen Stachel.

SEEMON
Seadra
117



Typ	Wasser
Größe	60 cm
Gewicht	16 Kg
Entwicklungsstufen	Golking (Ebene 33)

Sieht aus wie eine wunderschöne schwimmende Blume.

GOLDINI
Goldeen
118

Typ	Wasser
Größe	130 cm
Gewicht	44 Kg
Entwicklungsstufen	keine

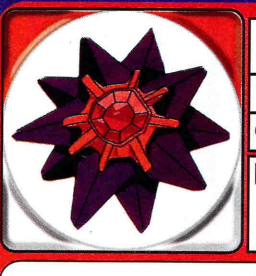
Laßt ihn nicht sein Horn einsetzen.

GOLKING
Seaking
119

Typ	Wasser
Größe	78 cm
Gewicht	39 Kg
Entwicklungsstufen	Starmie

Wenn ihr einen fangt, dann pflegt ihn gut.

STERNDU
Staryu
120



Typ	Wasser/ Psycho
Größe	110 cm
Gewicht	86 Kg
Entwicklungsstufen	keine

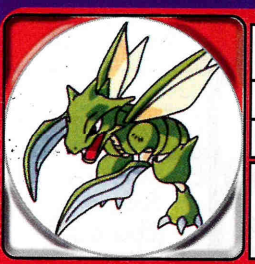
Nutzt kräftige psychische Angriffe.

STARMIE
Starmie
121

Typ	Psycho
Größe	127 cm
Gewicht	62 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Kann mit seinen psychischen Angriffen schwere Schäden anrichten.

PANTIMOS
Mr. Mime
122



Typ	Insekt/ Luft
Größe	142 cm
Gewicht	62 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Unglaublich schnell.

SICHLOR
Scyther
123

Typ	Eis/ Psycho
Größe	139 cm
Gewicht	47 Kg
Entwicklungsstufen	keine

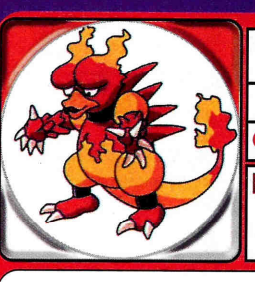
Versucht mit ihr zu tanzen!

ROSSANA
Jynx
124

Typ	Elektro
Größe	106 cm
Gewicht	34 Kg
Entwicklungsstufen	keine

In der Nähe einer großen Energiequelle zu finden.

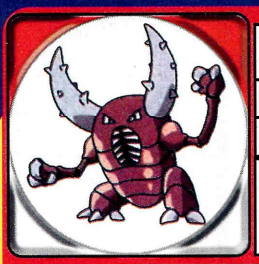
ELEKTEK
Electabuzz
125



Typ	Feuer
Größe	128 cm
Gewicht	50 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Dieser Pokémon ist von kräftigen Flammen bedeckt.

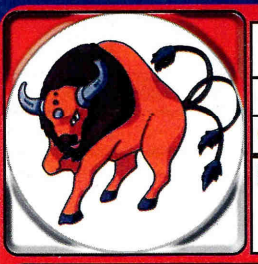
MAGMAR
Magmar
126



Typ	Insekt
Größe	143 cm
Gewicht	63 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Pinsir nutzt seine Schere um seine Gegner zu zerpflücken.

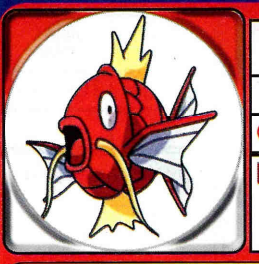
PINSIR
Pinsir
127



Typ	Normal
Größe	138 cm
Gewicht	97 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Kein guter Charakter!

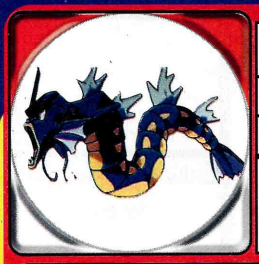
TAUROS
Tauros
128



Typ	Wasser
Größe	80 cm
Gewicht	12 Kg
Entwicklungsstufen	Garados (Ebene 20)

Besser nicht in einem Kampf einzusetzen.

KARPADOR
Magikarp
129



Typ	Wasser
Größe	640 cm
Gewicht	260 Kg
Entwicklungsstufen	keine

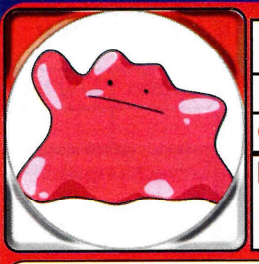
Ist durch Entwicklung von Magikarp zu erhalten.

GARADOS
Gyarados
130

Typ	Wasser/ Eis
Größe	185 cm
Gewicht	241 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Fangt ihn, er ist vom Aussterben bedroht!

LAPRAS
Lapras
131



Typ	Normal
Größe	30 cm
Gewicht	4 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Besitzt die Fähigkeit alle Techniken und das Aussehen aller Pokémon nachzumachen.

DITTO
Ditto
132

Typ	Normal
Größe	30 cm
Gewicht	7 Kg
Entwicklungsstufen	Aquana (Wasser) Blitza (Donner) Flamara (Feuer)

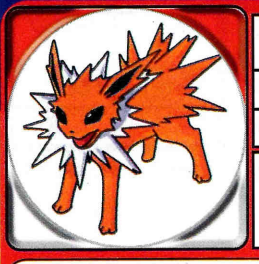
Kann sich mit Hilfe einiger Zaubersteine in verschiedene Richtungen entwickeln.

EVOLI
Eevee
133

Typ	Wasser
Größe	98 cm
Gewicht	33 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Das Ergebnis der Fusion von Evoli mit Stein vom Wasser.

AQUANA
Vaporeon
134



Typ	Elektro
Größe	56 cm
Gewicht	28 Kg
Entwicklungsstufen	keine

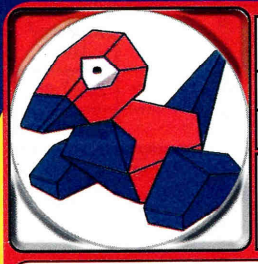
Seine Angriffe werden euch „schockieren".

BLITZA
Jolteon
135

Typ	Feuer
Größe	80 cm
Gewicht	29 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Der stärkste Feuer-Pokémon, dem ihr begegnen könnt.

FLAMARA
Flareon
136



Typ	Normal
Größe	57 cm
Gewicht	42 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Das Ergebnis der Vereinigung Millionen kleiner Kristalle.

PORYGON
Porygon
137

Typ	Stein/ Wasser
Größe	40 cm
Gewicht	8,5 Kg
Entwicklungsstufen	Amoroso (Ebene 40)

Seit Jahrzehnten ausgestorben ist er dank der Wissenschaftler zurückgekehrt.

AMONITAS
Omanyte
138

Typ	Stein/ Wasser
Größe	100 cm
Gewicht	39 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Über diesen Pokémon weiß man sehr wenig.

AMOROSO
Omastar
139

Typ	Stein/ Wasser
Größe	50 cm
Gewicht	13 Kg
Entwicklungsstufen	Kabutops (Ebene 40)

Kann sich unter den Steinen im Fluß tarnen.

KABUTO
Kabuto
140

Typ	Stein/ Wasser
Größe	130 cm
Gewicht	45 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Einer der tödlichsten Wasser-Pokémon.

KABUTOPS
Kabutops
141

Typ	Stein/ Wasser
Größe	170 cm
Gewicht	65 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Um ihn zu erhalten, müsst ihr eine Bernsteinprobe in das Forschungszentrum auf die Insel Caaibar bringen.

AERODACTYL
Aerodactyl
142

Typ	Normal
Größe	200 cm
Gewicht	507 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Legt sich gerne für ein Schläfchen hin.

RELAXO
Snorlax
143

Typ	Eis/Luft
Größe	168 cm
Gewicht	62 Kg
Entwicklungsstufen	keine

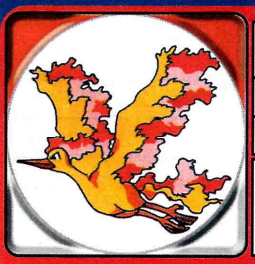
Sofort einfangen, sonst...

ARKTOS
Articuno
144

Typ	Elektro/ Luft
Größe	160 cm
Gewicht	58 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Noch ein Pokémon, der in Bereichen mit viel elektrischer Energie lebt.

ZAPDOS
Zapdos
145



Typ	Feuer
Größe	198 cm
Gewicht	66 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Nicht erschrecken, sonst fliegt er weg.

LAVADOS
Moltres
146

Typ	Drachen
Größe	178 cm
Gewicht	4 Kg
Entwicklungsstufen	Dragonir (Ebene 30)

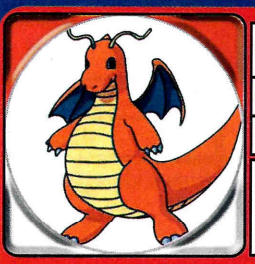
Entwickelt sich sehr langsam.

DRATINI
Dratini
147

Typ	Drachen
Größe	392 cm
Gewicht	20 Kg
Entwicklungsstufen	Dragoran (Ebene 55)

Sehr feindselig und gefährlich.

DRAGONIR
Dragonair
148



Typ	Drachen/ Luft
Größe	220 cm
Gewicht	230 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Dragoran scheint wesentlich intelligenter zu sein, als die anderen Pokémon.

DRAGORAN
Dragonite
149

Typ	Psycho
Größe	198 cm
Gewicht	112 Kg
Entwicklungsstufen	keine

Da er das Ergebnis zahlreicher genetischer Experimente ist, stellt er den stärksten Pokémon dar, auf den ihr treffen könnt.

MEWTU
Mewtwo
150

151 - MEW

UNAUFFINDBAR

MEW ist der 151. Pokémon und so selten, dass einige an seiner Existenz zweifeln!!

Es gibt ihn aber, obwohl nur wenige Superexperten es geschafft haben ihn zu sehen.

Wir zeigen ihn euch in seiner ganzen Gestalt! Wie ihr sehen könnt, schaut er wie ein zartes rosafarbenes Kätzchen mit blauen Augen aus.
MEW ist aber der stärkste und auch der gefährlichste aller Pokémon, wenn er zugegebenermaßen auch recht sympathisch ausschaut!!
Er gehört zu den Psycho-Pokémon und seine Kraft wird mental hergestellt. Mew kann seine Feinde hypnotisieren und sobald sie in seiner Macht sind, zu Hackfleisch verarbeiten.
Ihn zu erobern ist das Ziel, das viele Meister von Pokémon verrückt macht.

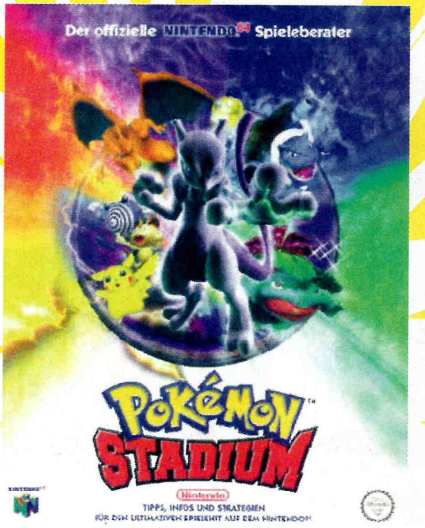
Versucht es selbst!!

Wenn ihr in Vermilion City seid, dann geht zum Schiff St. Anna im Hafen der Stadt. Geht auf keinen Fall auf das Schiff, sonst werdet ihr MEW nie fangen. Kurz bevor ihr an Bord seid, springt in das Wasser und schwimmt bis zur Insel. Dort findet ihr versteckt hinter einem grossen Stei einen Pokéball, den von MEW, jetzt kann der Kampf beginnen...
Viel Glück !!

STADIUM-FIEBER

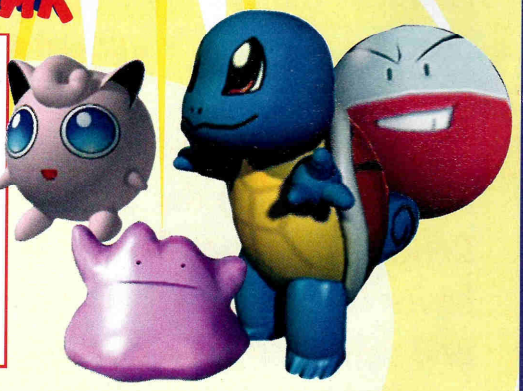
STADIUM

Wenn ihr eure Helden in 3D sehen wollt, dann braucht ihr nur einen NINTENDO 64, die einzige Spielkonsole für Pokémon (außer dem Game Boy natürlich).
Den Pokémon sind für N64 zwei Titel gewidmet (sowie ein Auftreten von Pikachu in Super Smash Bros.), nämlich POKEMON SNAP und POKEMON STADIUM.



Wenn ihr weder einen **N64** noch einen Game Boy besitzt, dann schnappt euch einen PC und mit ein wenig Geduld gehen wir ins Internet!! In dem großen Netz gibt es nämlich Programme, die diese beiden Spielkonsolen emulieren (nachahmen) können. Die besten sind no$gmb und smygb für den Game boy und ultra hle für den N64. Es gibt aber noch viel mehr Emulatoren und unser Rat lautet, alle auszuprobieren, bis ihr den geeigneten für eure Ansprüche und euren Rechner gefunden habt.

TRANSFER PAK



Transfer Pak ist eine wunderbare Interface um eure Pokémon vom Game Boy auf Nintendo 64 zu überspielen und sie mit einer phantastischen 3D-Grafik auf eurem Fernsehgerät kämpfen zu lassen.

POKÉMON STADIUM

ist wohl der bekannteste Titel, wo die Pokémon in einer dreidimensionalen Arena kämpfen, nachdem sie direkt aus der Game Boy Karte geladen werden. Die Freude, seine Lieblings-Pokémon in Farbe und im eigenen Fernsehgerät zu sehen ist riesig, das verspreche ich euch!!!
Außerdem sind im Spiel einige Prüfungen enthalten, durch die eure Pokémon immer besser und siegreicher werden. Das Spiel beschert euch auch mit neuen Pokémon, die ihr auf der Karte speichern könnt, wodurch ihr alle 151 Pokémon leichter einfangen könnt. Das ist aber noch nicht alles!
Mit POKEMON STADIUM könnt ihr mit drei weiteren Freunden gleichzeitig spielen.

MONSTER RANCHER

Ein 1997 entworfenes Spiel für PlayStation, das sehr an Pokémon erinnert.
Auch hier bist du ein Trainer von Monstern, die für dich in einer Arena kämpfen.
Je besser du starke Monster mit vielen Kräften schaffen kannst, desto höher erklimmst du die Ehrenrangordnung.

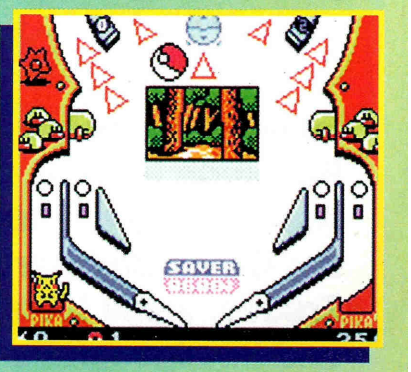
Hier noch ein Trick für Pokémon Stadium:
Um zusätzlichen Schaden anzurichten, haltet den A-Knopf, während einer Attacke, um ein paar KP Schaden extra anzurichten!

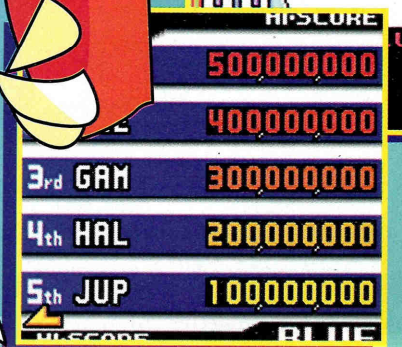
PINBALL

Auf den ersten Blick merkt man, dass es sich hier wohl um die beste Flipper-Simulation handelt, die der Game Boy in seiner Zeit hervorbrachte. Entwickelt von HAL Laboratories, die in Sachen Pinball bereits Pinball - Revenge of the Gator und Kirby's Pinball Land ablieferten.

Die zwei verschiedenen Flipper-Tische bieten obwohl sie nicht gerade riesig sind, doch alle Schikanen, die man erwartet, und auch die für Video-Flipper üblichen Bonusrunden, in denen man zum Beispiel ein Gengar bekämpft. Wichtigstes Feature des Gameplay ist die Tatsache, dass man einmal mehr 150 Pokémon fangen muss. Diesmal tut man dies, indem man durch geschicktes Ausführen bestimmter Aktionen mit der Flipperkugel (übrigens ein Pokéball) Bilder von Pokémon vervollständigt. Im Pokédex können diese dann abgespeichert werden.

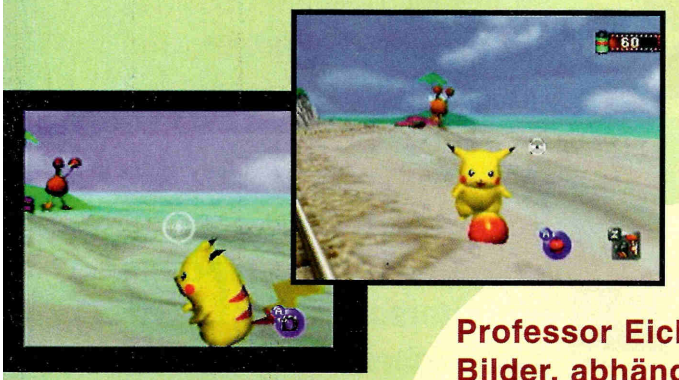
Wichtigste Neuerung: Pokémon Pinball besitzt das Rumble-Game-Feature. Das heisst, das Spielmodul verfügt über ein eingebautes Vibrationsmodul, wie Ihr es vom N64 kennt. Alles ist einwandfrei auf das Spielgeschehen abgestimmt.





POKÉMON SNAP

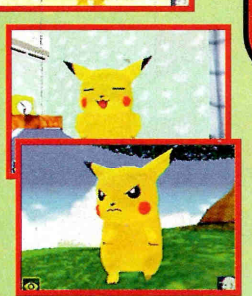
Pokémon Snap ist eine Safari-Simulation. Eure Aufgabe: Fotos von Pokémon zuschiessen! Zwar sind nicht mal die Hälfte aller Pokémon im Spiel, aber auch mit diesen wird das Spiel noch ziemlich interessant! Die Pokémon-Insel ist gross, die Pokémon sind teilweise sehr schwer zu finden, und teilweise müsst Ihr Euch ganz schön anstrengen, sie auf Film festzuhalten.

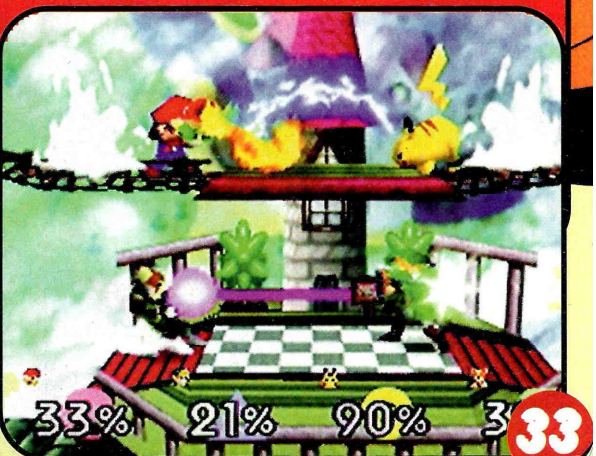


Professor Eich bewertet dann Eure Bilder, abhängig von Pose, Grösse und Ort, an dem Ihr das Bild gemacht habt! In den USA gab es sogar mal die Möglichkeit, die Bilder an öffentlichen Automaten ausdrucken zu lassen!

SUPER MARIO und PIKACHU

Die führenden Darsteller von Nintendo, Super Mario und Pichacu treffen sich in Super Smash Bros. Das ist auf keinen Fall zu versäumen!!





DIE TV-SERIE

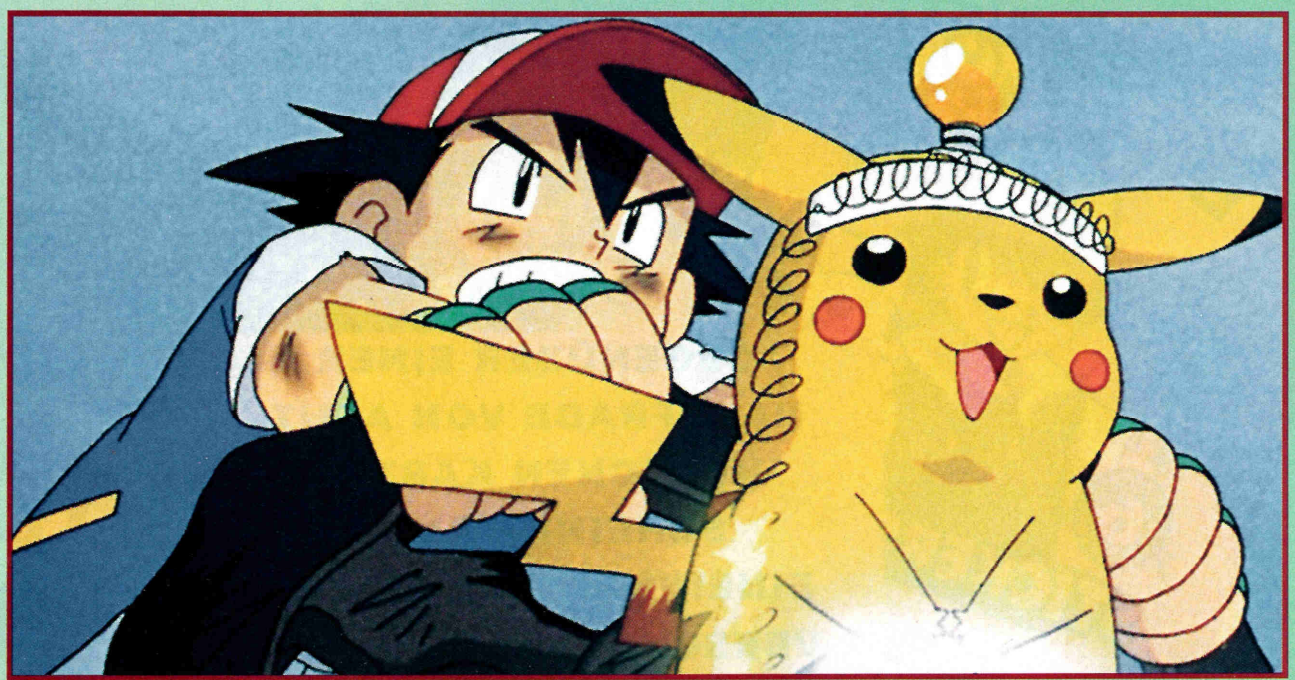
Der Trickfilm hat das junge Publikum erobert. Es gibt Pokémon aller Art: Erde, Wasser, Wald, Stein und Elektro. Um nicht gefangen zu werden verändern die schrecklichen kleinen Monster ständig ihr Aussehen und bringen so den Held der TV-Serie, ASH KETCHUM, ein 10-jähriger Junge, der bester Pokémon-Trainer der Welt werden will, zur Verzweiflung. Im Unterschied zum eigentlichen Spiel zielt der Trickfilm mehr auf die Geschichte von Ash und seine Schicksale ab, die ihn auf seinem Weg zum besten Pokémon-Trainer der Welt begleiten.

Dank der Fernsehausstrahlung der Trickfilme hat Pokémon in Amerika die Titelseiten der ruhmreichsten Journale, wie TIME oder THE NEW YORKER erobert. Die erste Serie umfaßt die folgenden 142 Episoden:

Der Beginn eines großen Abenteuers: die erste Episode der erfolgreichen TV-Serie.

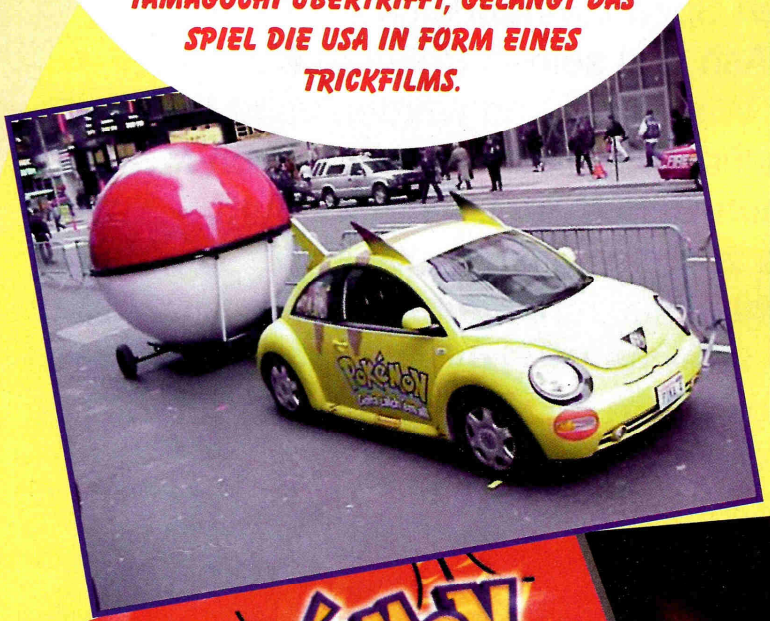
Pika-Pikachu

Ash ist endlich 10 geworden und kann seine Reise als Pokémon-Trainer beginnen, wobei er als ersten Pokémon zwischen Charmander, Bulbasar oder Squirtle wählen kann. Als er sich an Prof. Oak wendet, muss er feststellen, dass alle bereits verschwunden sind bis auf einen, ein ganz besonderer Pikachu, der es haßt, in seinem Pokéball bleiben zu müssen. Schließlich verlassen Ash und Pikachu Pallet Town und beginnen ihre phantastische Reise. Auf dem Land sieht Ash einige Pidgey, aber Pikachu weigert sich, sie einzufangen. Ash ist wütend und versucht einen Pidgey zu fangen, indem er ihm einen Stein auf dem Kopf wirft, dann aber merkt er, dass es sich in Wahrheit um einen Spearow handelt, der alle anderen Spearows herbeiruft, die nun hinter Ash und seinen Pokémon hinterher jagen. Schließlich fallen sie in einen Wasserfall und werden von Misty aufgefischt, der im Fluß angelt. Pikachu ist schlecht und da er von Misty erfährt, dass in der Nähe ein Pokémon-Center liegt, leiht sich Ash das Fahrrad von Misty und verspricht, es zurückzubringen. Aber die Spearow jagen ihn immer noch und er versucht sie abzuhängen, wobei er mit dem Fahrrad stürzt. Als die Spearow Ash erreichen, setzt Pikachu seinen mächtigen ThunderShock ein. Nachdem ihre Feinde geschlagen sind, nehmen Ash und Pikachu ihre Reise wieder auf.



EIN BISSCHEN GESCHICHTE

DIE POKERMON (WORTWÖRTLICH POCKET MONSTER, ALSO TASCHENMONSTER) WURDEN VON SATOSHI TAJIRI ERFUNDEN, EINEM DER ZAHLREICHEN JAPANER, DIE OTAKU PRAKTIZIEREN, EIN TYPISCH JAPANISCHES HOBBY, DAS DARAUS BESTEHT, ETWAS LEIDENSCHAFTLICH ZU SAMMELN UM DANN ZU SEHEN, WELCHE AUSWIRKUNG DAS HAT. HERR SATOSHI SAMMELTE INSEKTEN. IN DER TAT SIND DIE KLEINEN MONSTER, DIE KINDER VON 5 BIS 25 VERRÜCKT MACHEN, EINE MISCHUNG AUS INSEKTEN UND DINOSAURIERN. POKEMON ENTSTEHT 1995 IN JAPAN ALS GAME BOY SPIEL VON NINTENDO. VON JAPAN AUS, WO DER ERFOLG SOGAR DEN DER TAMAGOCHI ÜBERTRIFFT, GELANGT DAS SPIEL DIE USA IN FORM EINES TRICKFILMS.



GADGETS FÜR JEDEN GESCHMACK

I love Pokémon! Die japanischen Monster haben unsere Heime und das Netz erobert: 220.694 Webseiten sind ihnen gewidmet und das Stichwort Pokémon erscheint in 703.500 Newsgroup-Mitteilungen

Die japanische Luftlinie hat kürzlich Pikachu, dem König von Pokémon, eine Boeing 757 gewidmet.

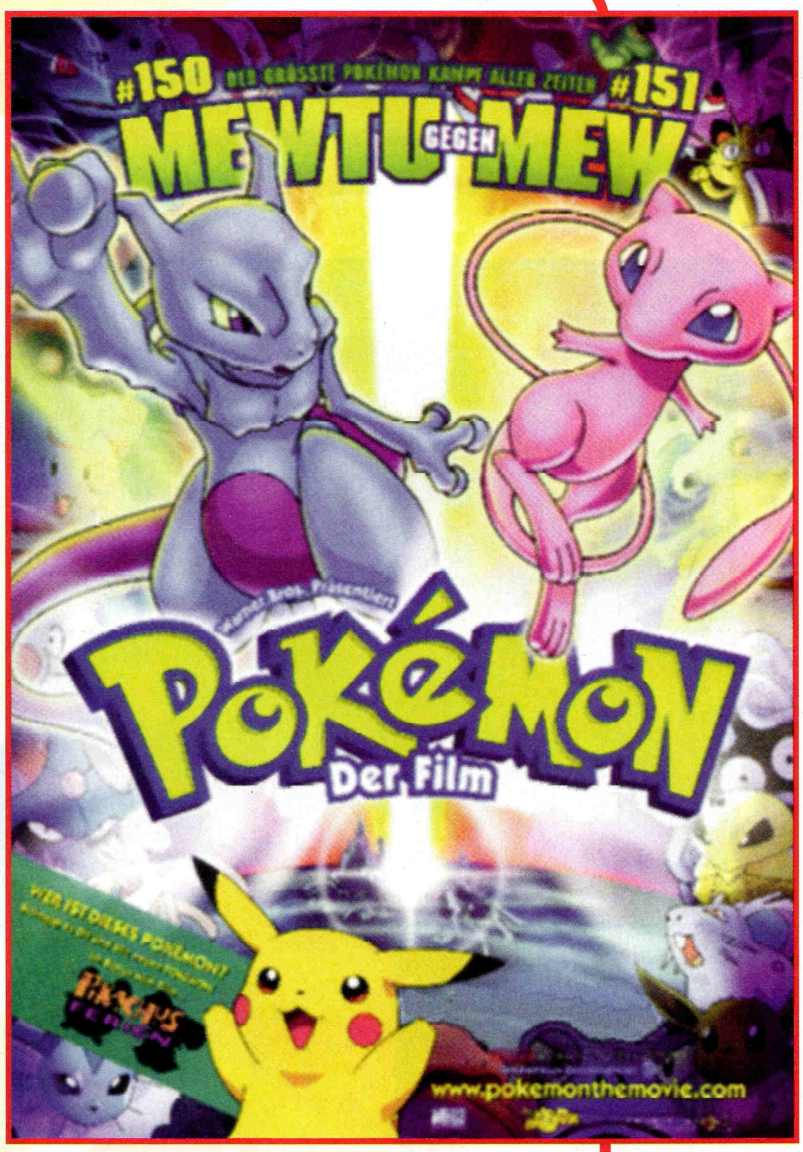
Sein fröhliches Gesicht bedeckt in Farbe den Flugzeugrumpf. Auch die Stewardessen tragen Uniformen, die den Darsteller abbilden. Das Pokémon-Universum ist inzwischen mit Videospielen, Trickfilmen, Spielkarten, Poster, Figuren und Tätowierungen in alle Kinderzimmer eingetreten. Pokémon hat nicht nur Nintendo wieder auferstehen lassen, sondern auch die Sammelleidenschaft von Figuren neu entflammt

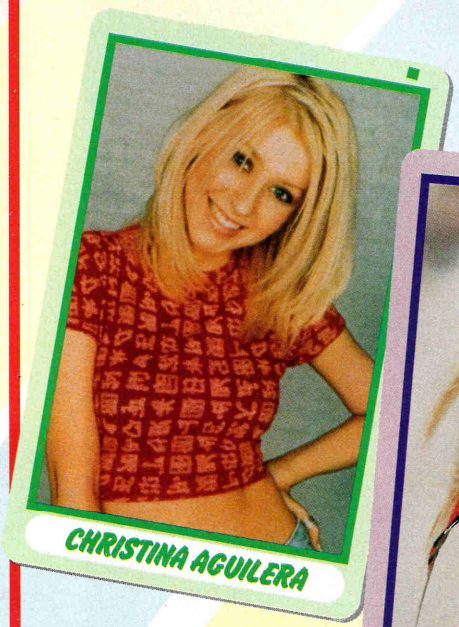
GEGENÜBER EINER NACHFRAGE VON ACHT MILLIONEN KARTEN SCHEINEN AUCH EINEINHALB MILLIONEN VERSCHWINDEND WENIG

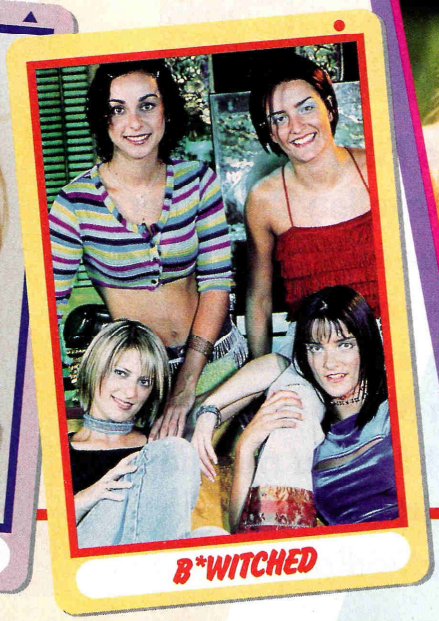
Der Titel ist einfach:
"POKEMON, DER FILM",
was darauf hinweist, dass die Serie lang werden kann.

Von Warner Bros produziert gibt es auch einen stimmungsvollen Soundtrack mit Stars wie Britney Spears, , Christina Aguilera, Emma "Baby Spice" Bunton, Aaron Carter, B*Witched und vielen mehr...

Der Film stellt uns übrigens auch **MEW**, das 151. Monster der Serie vor.

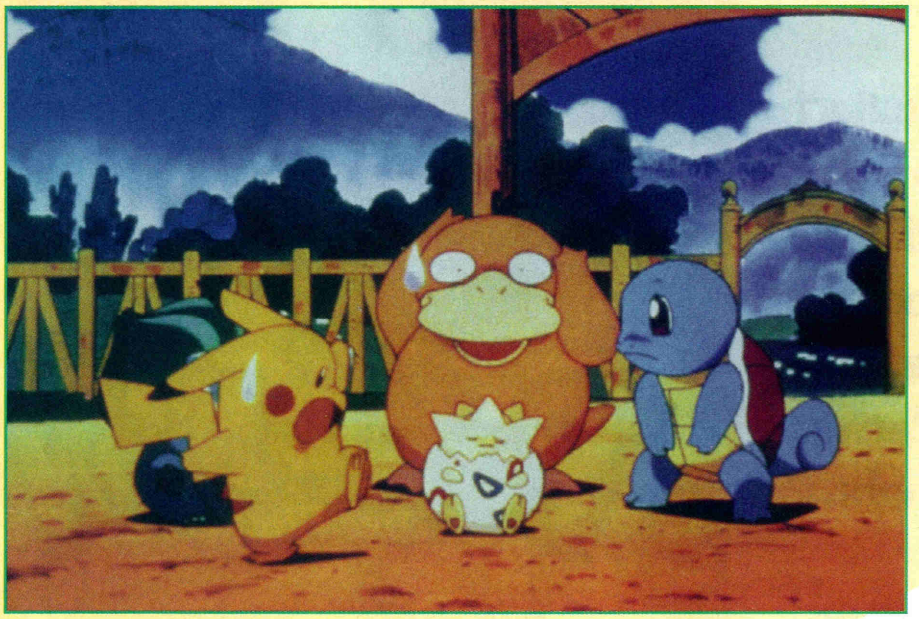


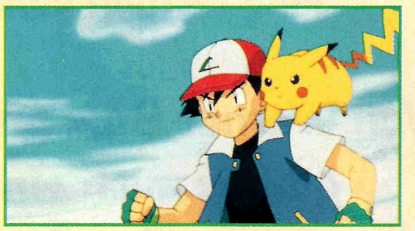


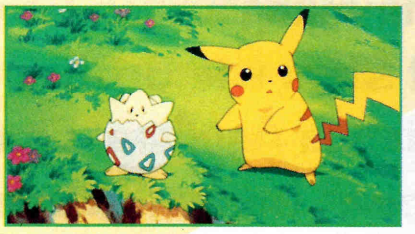


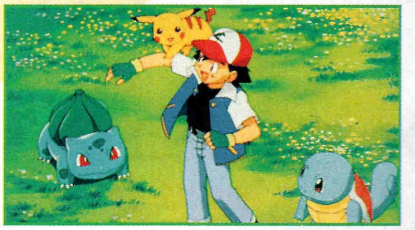
POKÉMON, DER FILM: DIE HANDLUNG

Nach dem Fernseherfolg des Trickfilms erobert Pokémon nun auch die Kinos in einem noch bunteren und besser definierten Look. Der Film besteht aus zwei unterschiedlichen Geschichten: er beginnt mit einem Kurzfilm über den beliebtesten Pokémon, Pikachu, der seinen Urlaub in einem Pokémon-Feriendorf verbringt, wo wir dem natürlichen Leben der Pokémon zuschauen und zwei neue kleine Monster kennenlernen.

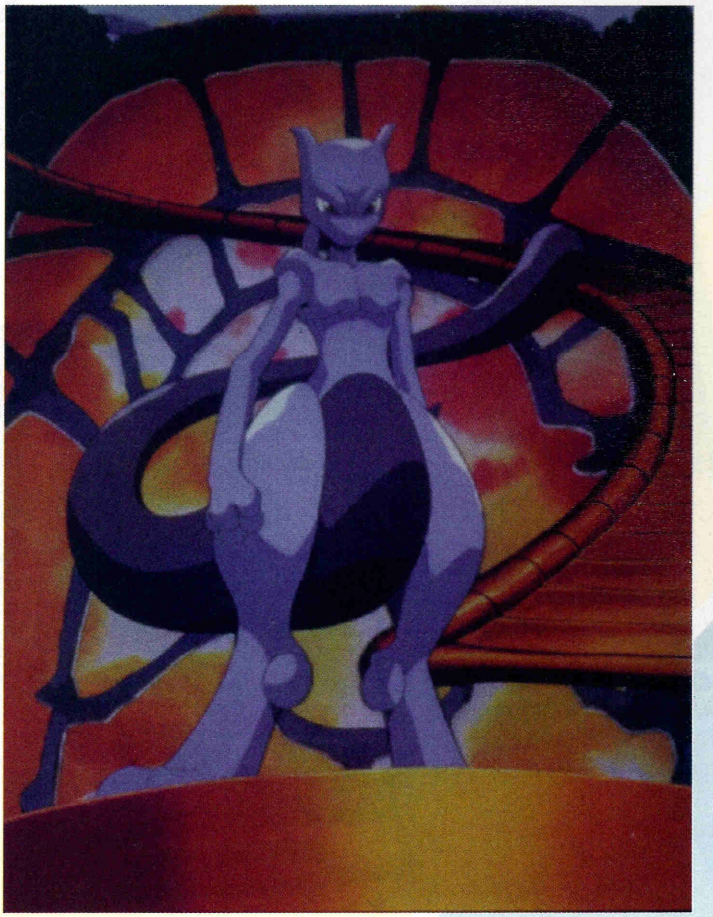




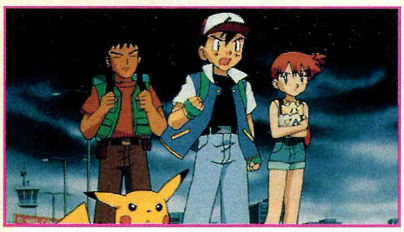


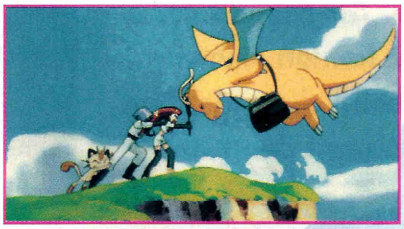


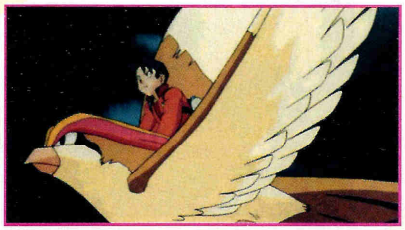
Der eigentliche Film beginnt mit einer eindrucksvollen Szene der Erschaffung des supermächtigen Mewtu Clones, geschaffen aus der DNA des legendären und ungreifbaren Mew Pokémon. Leider zerstört Mewtu nachdem er erwacht das Labor vollständig.

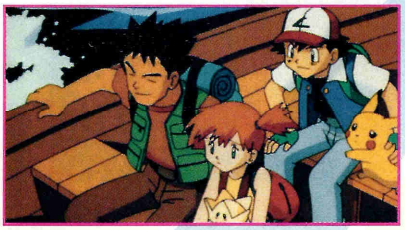


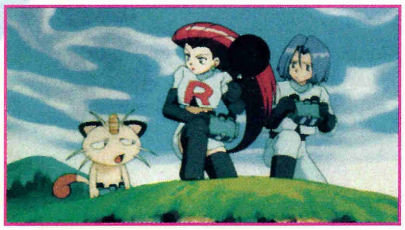
Ash und seine Freunde erhalten eine Einladung für ein Fest auf New Island, aber das in der Nähe befindliche Rocket-Team hört von diesem Fest und entschließt ohne Einladung daran teilzunehmen.

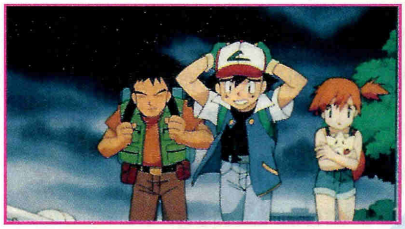


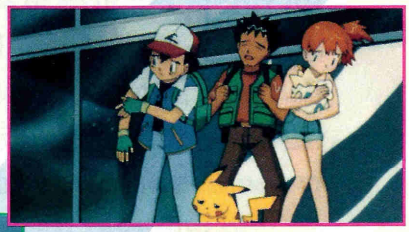


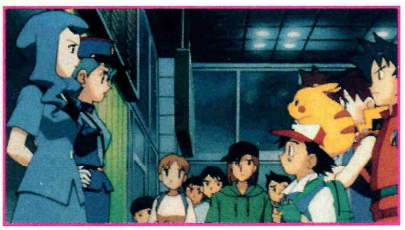




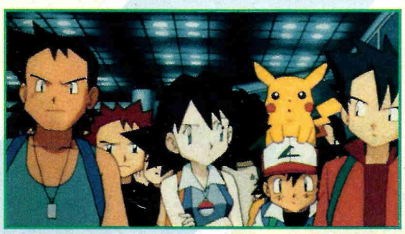




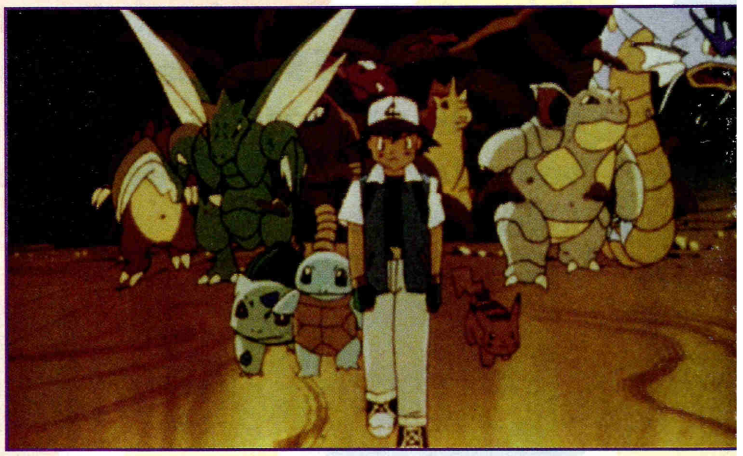


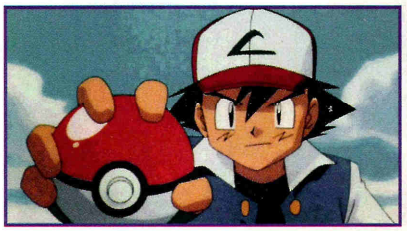


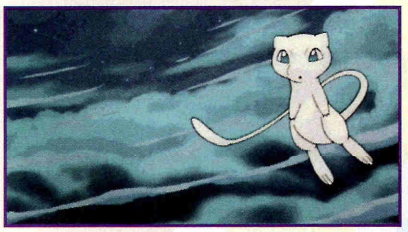
Gemeinsam mit anderen Pokémon-Trainern am Hafen angekommen können Ash und seine Freunde aufgrund eines geheimnisvollen Sturms nicht mit der Fähre fahren. So kommen nur wenige Trainer mit Hilfe ihrer Pokémon die Insel und auch Ash und das Rocket-Team erreichen die Insel auf diese Weise.



Bei ihrer Ankunft informiert sie ein Mädchen mit Namen Joy, dass sie eingeladen sind, ihren Meister, den besten Pokémon-Trainer der Welt kennenzulernen. Leider ist der Meister aber niemand anderes als Mewtu, der beabsichtigt, alle Pokémon zu clonen, um die Welt zu erobern und sich an den Menschen zu rächen. Als Mewtu seine Super-Pokémon zeigt, scheint es keinen Ausweg zu geben, aber genau dann erscheint der mächtige und weise Mew Pokémon und beginnt den Kampf mit Mewtu.





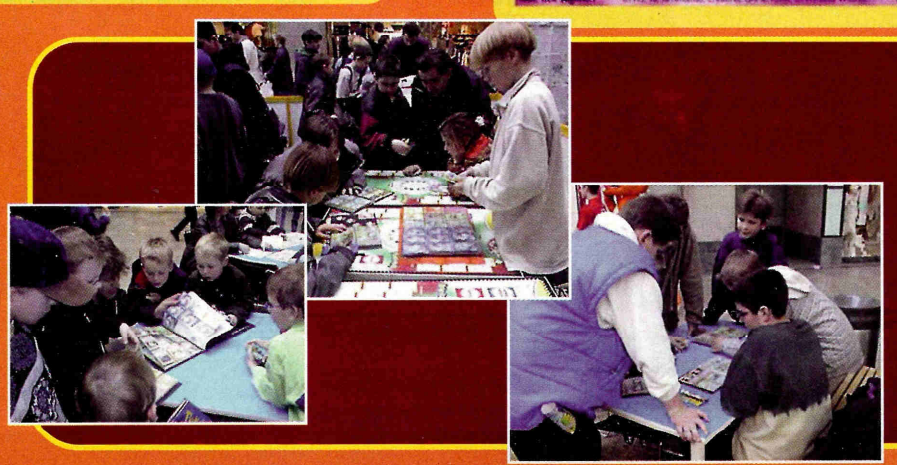


So findet die größte Pokémon-Schlacht aller Zeiten zwischen den Pokémon der Trainer und den geclonten Pokémon statt. Der Ausgang der Schlacht ist der spektakulärste Teil und die große Überraschung des Films. Schaut ihn euch an und entdeckt das große Finale.

WAS IST EIN SAMMELKARTENSPIEL?

Sammelkartenspiele waren noch nie sonderlich massentauglich. Pokémon ist eine der wenigen Ausnahmen. Im Gegensatz zu Spielen wie "Magic - Die Zusammenkunft" wird Pokémon nicht nur unter Szene-Insidern gespielt, sondern ist landesweit sehr populär. Sieht man sich eine der Karten an, ist man vielleicht erst mal abgeschreckt von deren Komplexität. Aber trotzdem ist Pokémon nicht nur für Profis sondern auch und gerade für Anfänger geeignet. Das besondere an Sammelkartenspielen (in der Szene TCGs, Trading Card Games genannt) ist die Tatsache, das man seine Karten beliebig zusammenstellen kann, und sein "Deck" durch Sammeln und Tauschen mit Freunden erweitert. Genügend Karten für ein gutes Deck hat man schnell zusammen, aber seine Sammlung zu vervollständigen, ist eine Lebensaufgabe. Und das, obwohl es bei Pokémon, zumindest im Grundset, nur 102 Karten gibt, für ein TCG noch recht wenig. Aber dafür gibt es jede Karte ja auch noch in limitierter Auflage mit "Edition 1"-Logo. Manche Karten haben eine holographische Beschichtung, auch die sind sehr selten. Und wenn dann auch noch beides kommt.

Der Höchstpreis für eine einzelne Karte liegt in Amerika derzeit bei etwa 100 DM! Sammler haben mit Pokémon also genug zu tun, und Spieler kommen auch ohne viel zu investieren auf ihre Kosten!



Weltweit werden spontane oder organisierte TCG-Turniere veranstaltet, die hunderte von Kindern zusammenbringen. Wenn sich euch die Gelegenheit bietet, dann verpasst sie nicht und ihr werdet sofort vom Pokémon-Fieber angesteckt.

WIE SPIELT MAN DAS POKEMON-TCG?

Mit den Pokémon-Spielkarten wird ein Pokémon-Kampf zwischen zwei Spielern ausgetragen. Abwechselnd ziehen beide Spieler je eine Karte, und können ihr Kampfteam damit vergrößern, ihre Pokémon mit Energie aufladen, damit sie Attacken ausführen können, oder ihre Pokémon weiterentwickeln. Außerdem gibt es sogenannte Trainer-Karten, mit denen man Pokémon heilen und noch viele andere Dinge tun kann. Gewonnen hat man, wenn man sechs gegnerische Pokémon besiegt hat. Natürlich spielt im TCG alles eine Rolle, was es auch im Spiel gibt: So können Pokémon zum Beispiel verwirrt oder schlafen gelegt werden.

SCHNAPP' SIE DIR ALLE!

Wenn man nicht gerade spielt, ist das Ziel, alle Karten zu sammeln. Ein Großteil der Karten sind recht häufig und auch als Erstauflage nicht schwer zu bekommen, aber es gibt auch etliche sehr seltene Karten. Viele Karten findet Ihr in den vorkonstruierten Decks, das sind fertige Kartenstapel, die ihr im Set kaufen könnt. Andere müsst ihr sammeln und tauschen, indem ihr euch Kartentütchen, sogenannte Booster, kauft. In denen sind je 11 Karten nach Zufallsprinzip, und manchmal auch sehr seltene Karten. Anfängern raten wir erst mal zur Anschaffung des Startersets. Es enthält 60 Karten, sowie eine Edition-1-Machomei-Hologramm-Karte. Die Karten sind so zusammengestellt, dass ihr mit zwei Spielern direkt loslegen könnt. Die Themendecks enthalten fertig zusammengestellte Kartenstapel, aber natürlich könnt ihr die Karten wieder beliebig kombinieren.

Im Grundset sind vier Themendecks erhältlich. Das Starterset und die Themendecks kosten jeweils 25 DM. Um eure Sammlung dann zu erweitern, kauft ihr Booster für je 7 DM. In Zukunft werden weitere Kartensets auf den Markt kommen, so dass bald alle 150 Pokémon erhältlich sind, und in den letzten, bislang nur in Japan erschienen Sets kommen auch die Arena-Leiter und Team Rocket vor. Wenn ihr wirklich plant, eines Tages eine vollständige Sammlung zu haben, dann solltet ihr besser jetzt zugreifen. Beim Verkaufsstart am 8.11. sind erst mal nur Edition-1-Booster erhältlich, in den auch nur Edition-1-Karten sind. Wenn ihr jetzt möglichst viel auf einmal kauft, tut das dem Geldbeutel zwar nicht gerade gut, aber wenn ihr immer nur ab und zu ein paar Karten kauft, habt ihr keine Chance mehr auf eine gute Sammlung. Deswegen investiert lieber etwas mehr, insbesondere in Boosterpacks. Und schnappt euch das Starter-Set, bevor die Machomei-Karte nicht mehr aus der Edition 1 ist. Außerdem bekommt ihr bei den meisten Fachhändlern zehn Prozent Rabatt, wenn ihr einen ganzen Display-Karton auf einmal kauft. 36 Stück im Display, das sind 396 Karten, kosten dann etwa 230 DM.

WO FINDE ICH DAS POKÉMON-TCG?

Viele größere Geschäfte, insbesondere in großen Städten, werden das Spiel ganz sicher im Angebot haben. Vor allem bei Spielwarenläden wie Toys'R'us oder Vedes habt ihr sehr gute Chancen, Sets und Booster zu finden. Und wenn das Spiel populär genug wird, könntet ihr bald auch an besser sortierten Kiosken fündig werden. Das jedenfalls lehrt uns die Erfahrung mit anderen TCGs.

NOCH FRAGEN?

Bei Fragen widmet Ihr euch am besten direkt an den deutschen Vertrieb, Amigo-Spiele. Ihr erreicht die Website über www.amigo-spiele.de. Bei Fragen steht die E-mail: pokemon@amigo-spiele.de zur Verfügung.
Bei der amerikanischen Website www.wizards.com/pokemon/ könnt ihr schon mal einen Blick auf das werfen, was uns erst in Zukunft erwartet. Und natürlich steht euch GamesLand auch beim TCG mit Rat und Tat zur Seite.

POKÉMON SHOP

ABER WELCHE GADGETS DIESER KLEINEN MONSTER SIND AM GEFRAGTESTEN? ES FOLGT EINE KLEINE LISTE, DIE JENEN DIENT , DIE WIRKLICH ALLES ÜBER POKÉMON ERFAHREN MÖCHTEN. SPIELKARTEN: EINER DER GRÜNDE FÜR DIE EXPLOSIONSARTIGE VERBREITUNG DES POKÉMON-PHÄNOMENS. FÜHRT MIT EUREN FREUNDEN SCHLACHTEN BIS ZUR LETZTEN KARTE AUS! VOLLGUMMIBÄLLE: JEDER ENTHÄLT EINEN ANDEREN POKÉMON IN SEINEM INNEREN. SPRECHENDE POKÉMON: KLEINE SCHLÜSSELANHÄNGER, DIE, SOBALD SIE BERÜHRT WERDEN, KLASSISCHE CARTOONFRASEN VON SICH GEBEN. PIKA-PIKA! POKÉMON CHALLENGE: EIN BRETTSPIEL FÜR VIER PERSONEN. DER SPASS LIEGT DARIN, EINIGE HEBEL ZU VERWENDEN, UM DIE POKÉMON-SCHEIBEN IN SCHWINDELERREGENDER GESCHWINDIGKEIT ZU DREHEN UND AUFEINANDERPRALLEN ZU LASSEN. PIKACHU CAMERA: MAGISCHER FOTOAPPARAT: NACHDEM DAS FOTO GEMACHT WURDE ERSCHEINT EIN RAND MIT KLEINEN POKÉMON. SCHLIESSLICH YO-YOS, RADIERGUMMIS, MAUSTEPPICHE, SOGAR BUNTER BADESCHAUM IN ALLEN ERDENKLICHEN FARBEN UND FORMEN.

Aufkleber

T-Shirts

Sammelkarten

YO-YO

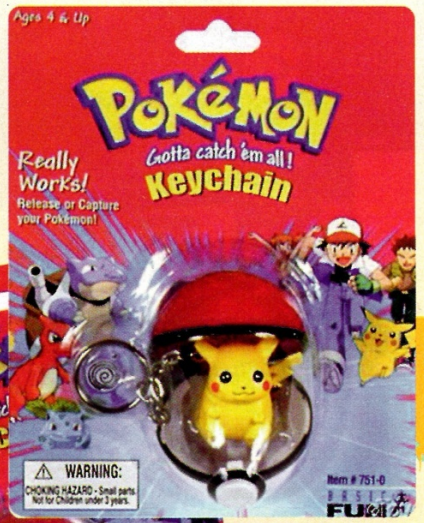
UND NUN EIN WENIG SHOPPING....

Puppen

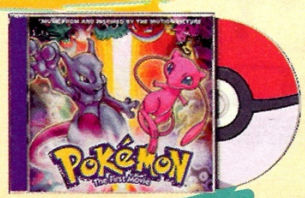
Tischspiele

Anstecker

Stofftiere



Sprechende Pokémon



Soundtrack

Wecker

POKÉ - WEB

Die Pokémon-Manie auch im Web

Hunderte von Seiten weltweit sind den japanischen Monstern gewidmet. Auch das Internet ist also diesen bunten Charakteren gegenüber nicht immun: um das Phänomen begreiflich zu machen, der Begriff Pokémon erscheint auf 220.694 Webseiten, 8.713 davon im letzten Monat aktualisiert. Pokémon erscheint ausserdem in 703.500 Newsgroups, 241.500 davon aus dem vergangenen Monat. Zahlreich auch die Seiten, auf denen die Monster erscheinen. Hier folgen neben den "offiziellen" auch einige mehr:

www.pokemon.com
die offizielle Seite

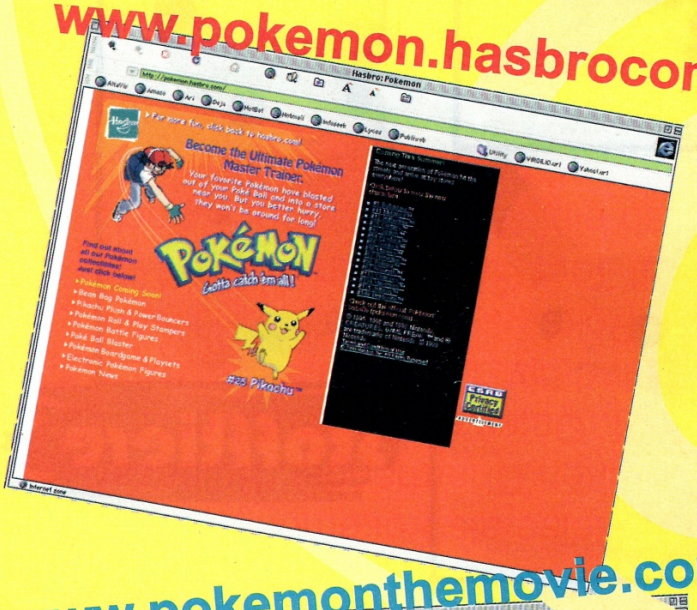
www.pokemon.de
die deutsche Seite

http://pokemon.hasbro.com/
die offizielle Merchandising-Seite der Pokémon

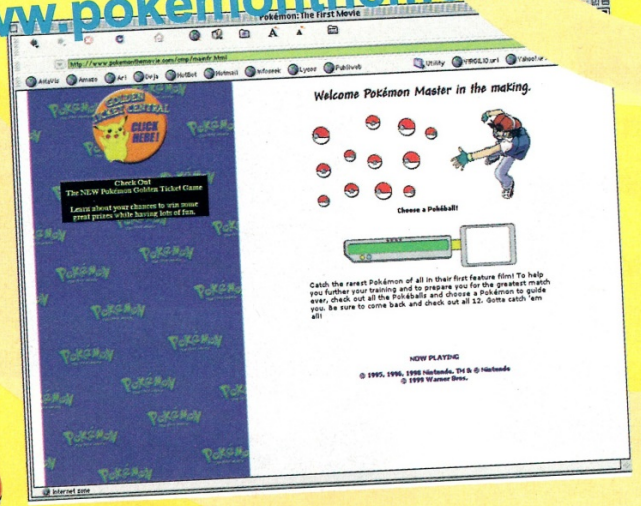
www.pokemonthemovie.com
die Seite des Films, um alles zum Thema zu erfahren...

www.pokemon.de

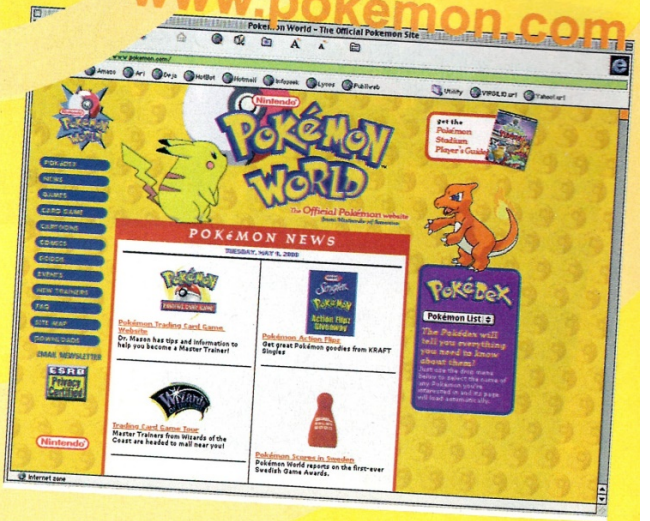
www.pokemon.hasbrocom



www.pokemonthemovie.com



www.pokemon.com



GEFANGEN !!!!!!

☐ 01 BISASAM

☐ 02 BISAKNOSP

☐ 03 BISAFLOR

☐ 04 GLUMANDA

☐ 05 GLUTEXO

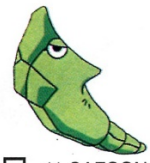
☐ 06 GLURAK

☐ 07 SCHIGGY

☐ 08 SCHILLOK

☐ 09 TURTOK

☐ 10 RAUPY


☐ 11 SAFCON

☐ 12 SMETTBO

☐ 13 HORNLIU

☐ 14 KOKUNA

☐ 15 BIBOR

☐ 16 TAUBSI

☐ 17 TAUBOGA

☐ 18 TAUBOSS

☐ 19 RATTFRATZ

☐ 20 RATTIKARL

☐ 21 HABITAK

☐ 22 IBITAK

☐ 23 RETTAN

☐ 24 ARBOK

☐ 25 PIKACHU

☐ 26 RAICHU

☐ 27 SANDAN

☐ 28 SANDAMER

☐ 29 NIDORAN(F)

☐ 30 NIDORINA

☐ 31 NIDOQUEEN

☐ 32 NIDORAN(M)

☐ 33 NIDORINO

☐ 34 NIDOKING

☐ 35 PIEPI

☐ 36 PIXI

☐ 37 VULPIX

☐ 38 VULNONA

☐ 39 PUMMELUFF

☐ 40 KNUDDELUFF

☐ 41 ZUBAT

☐ 42 GOLBAT

☐ 43 MYRAPLA

☐ 44 DUFLOR

☐ 45 GIFLOR

☐ 46 PARAS

☐ 47 PARASEK

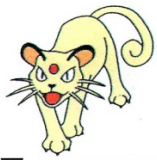
☐ 48 BLUZUK

☐ 49 OMOT

☐ 50 DIGDA

☐ 51 DIGDRI

☐ 52 MAUZI


☐ 53 SNOBILIKAT

☐ 54 ENTON

☐ 55 ENTORON

☐ 56 MENKI

☐ 57 RASAFF

☐ 58 FUKANO

☐ 59 ARKANI

☐ 60 QUAPSEL

☐ 61 QUAPUTZI

☐ 62 QUAPPO

☐ 63 ABRA

☐ 64 KADABRA

☐ 65 SIMSALA

☐ 66 MACHOLLO

☐ 67 MASCHOK

☐ 68 MACHOMEI

☐ 69 KNOFENSA

☐ 70 ULTRIGARIA

☐ 71 SARZENIA

☐ 72 TENTACHA

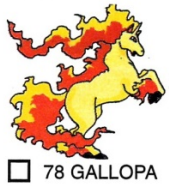
☐ 73 TENTOXA

☐ 74 KLEINSTEIN

☐ 75 GEOROK

☐ 76 GEOWAZ

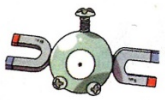
☐ 77 PONITA



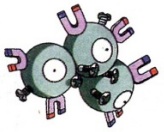
☐ 78 GALLOPA

☐ 79 FLEGMON

☐ 80 LAHMUS



☐ 81 MAGNETILO



☐ 82 MAGNETON

☐ 83 PORENTA

☐ 84 DODU

☐ 85 DODRI

☐ 86 JUROB

☐ 87 JUGONG

☐ 88 SLEIMA

☐ 89 SLEIMOK

☐ 90 MUSCHAS

☐ 91 AUSTOS

☐ 92 NEBULAK

☐ 93 ALPOLLO

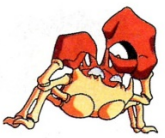
☐ 94 GENGAR

☐ 95 ONIX

☐ 96 TRAUMATO

☐ 97 HYPNO

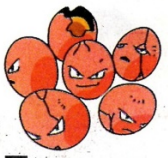
☐ 98 KRABBY



☐ 99 KINGLER

☐ 100 VOLTOBAL

☐ 101 LEKTROBAL



☐ 102 OWEI

☐ 103 KOKOWEI

☐ 104 TRAGOSSO

☐ 105 KNOGGA

☐ 106 KICKLEE

☐ 107 NOCKCHAN

☐ 108 SCHLURP

☐ 109 SMOGON

☐ 110 SMOGMOG

☐ 111 RIHORN

☐ 112 RIZEROS

☐ 113 CHANEIRA

☐ 114 TANGELA

☐ 115 KANGAMA

☐ 116 SEEPER

☐ 117 SEEMON

☐ 118 GOLDINI

☐ 119 GOLKING

☐ 120 STERNDU

☐ 121 STARMIE

☐ 122 PANTIMOS

☐ 123 SICHLOR

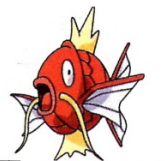
☐ 124 ROSSANA

☐ 125 ELEKTEK

☐ 126 MAGMAR

☐ 127 PINSIR

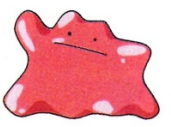
☐ 128 TAUROS



☐ 129 KARPADOR

☐ 130 GARADOS

☐ 131 LAPRAS



☐ 132 DITTO

☐ 133 EVOLI

☐ 134 AQUANA

☐ 135 BLITZA

☐ 136 FLAMARA

☐ 137 PORYGON

☐ 138 AMONITAS

☐ 139 AMOROSO

☐ 140 KABUTO

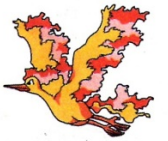
☐ 141 KABUTOPS

☐ 142 AERODACTYL

☐ 143 RELAXO

☐ 144 ARKTOS

☐ 145 ZAPDOS



☐ 146 LAVADOS

☐ 147 DRATINI

☐ 148 DRAGONIR

☐ 149 DRAGORAN

☐ 150 MEWTU

☐ 151 MEW

WENN IHR MEHR ERFAHREN WOLLT, FRAGEN HABT
ODER UNS EINFACH NUR SCHREIBEN MÖCHTET:

GamesLand - C.P. 238 - Funchal, Madeira.

GAMESLAND®

2

Am Ende des Sommers wartet auf dich ein fantastische Überraschung am Kiosk.....